DECOUVREZ EN EXCLUSIVITE **RAYMAN 2, DRIVER 2 ET NFS PORSCHE 2000 !**

PlayStation® MAGAZINE

NUMÉRO 40 • MARS 2000

L'effet Hana

Fear Effect

COOL BOARDERS 4 (JOUABLE)

ROLLCAGE STAGE II (JOUABLE)

8 démos

Tout le monde ne peut pas en dire autant

DEMOLITION RACER (JOUABLE)

COLONY WARS RED SUN (JOUABLE)

SPACE DEBRIS (JOUABLE)

MEDIEVIL 2 (VIDÉO)

FEAR EFFECT (VIDÉO)

RESIDENT EVIL 3 (VIDÉO)

T 6856 - 40 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 40 • MARS 2000 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

VITE

PREMIERE, FOND DE SECONDE GAUCHE,
TOUT DROIT SUR 90 DROITE, EPINGLE A CHEVEUX SUIVIE DE GRAVIERS,
RIVIERE PUIS FREIN A MAIN SUR GAUCHE BOSSELE,
REPRISE JUSQU'EN QUATRIEME,
PASSAGE SERRE SUR FORT DENIVELE...

COUP D'ŒIL AU CHRONO

RALLY CHAMPIONSHIP, enfin du rallye.

ELECTRONIC ARTS™ HOT LINE 08 36 68 55 15 Mobil 1 RALLY CHAMPIONSHIP ACTUALIZE

www.rallychampionship.net

PlayStation et le sont des marques commerciales déposées de Sony Entertainment Inc. Logiciel © 2000 Actualize Ltd. (anciennement Europress Software Ltd.) et HotGen Studios (Software Design). Les marques commerciales Volkswagen, les brevets et les copyrights sont utilisés avec l'accord de leur propriétaire. Les marques commerciales et logos Castrol appartiennent à Castrol Limited. Remerciements à SEAT S.A. et à SEAT Sport. PIRELLI et sont des marques déposées de Pirelli S.p.A. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Feedback

Tout passe, tout casse, tout lasse… Voilà une expression qui semble bien résumer ce qui vous attend dans ce Feedback. On vous explique juste le « tout lasse », en vous présentant toutes nos excuses pour la démo de Space Debris qui ne figurait pas sur le CD de démos du mois dernier. Vous nous l'avez réclamé à cors et à cris et… nous sommes vraiment désolés. Vous le retrouverez dans le CD de démos de ce mois-ci, cette fois, c'est sûr ! Bon allez, encore un pour la route : on est réellement désolé !

La PlayStation 2 avant tout le monde !

Cher PlayStation Magazine, je trouve votre mag très cool et je passe le bonjour à toute votre équipe, ainsi qu'à tous. Je vous écris pour vous féliciter de ce magnifique magazine que j'achète tous les mois depuis qu'il existe. Secundo, je vous écris aussi pour vous dire que j'ai déjà la PlayStation 2 !!! Vous ne me croyez pas, hein ? La preuve, je vous ai envoyé des photos !!! Comment j'ai fait pour l'avoir ?
Très simple. J'ai envoyé une lettre à Ken Kutaragi en lui disant qu'il est vraiment formidable et tout ça… et, en retour, il m'a envoyé une PlayStation 2 ! Non, non, je plaisante. En fait, ce n'est qu'une maquette que j'ai faite à l'échelle réelle. Pas mal, non ?
And remember, The Power to Play is in both of us…

Samuel Faict, 16 ans de Londerezeel (Belgique)

Passage du relais

D'abord un grand salut à toute l'équipe. Voilà, je viens de finir Crash Team Racing (à 101 % évidemment) et après avoir vu ce qu'allait devenir les héros, on pouvait voir des visuels de l'équipe de Naughty Dog. J'ai commencé à avoir des doutes quand sont apparus à l'écran des dessins de tous les Crash précédents. Et pour finir, mon doute fut confirmé quand j'ai pu voir ce que les Dog avaient marqué : « Thanks for Play ». Mon doute, vous pouvez le deviner, était que les Dog ne fassent plus de Crash sur PlayStation. Que va devenir Crash ? Je crois que la licence a été confiée à Eurocom. Est-ce qu'avec cette équipe, les jeux seront plus beaux, originaux, sans bugs, hyper marrants, etc. ? Pourquoi a-t-elle été confiée à cette équipe ? Que va devenir Naughty Dog ? Vont-ils développer d'autres jeux sur Play et Play 2 ? Ce serait vraiment sympa de me répondre car je suis un très fidèle joueur de Crash Bandicoot (j'ai fini les quatre Crash au maximum !) et un très fidèle lecteur de votre magazine. Pour tout dire, cette « séparation » m'attriste un peu…

Pierre Hecketsweiler, de Rolle (Suisse)

Ma console en carton

Mais, mais… des lignes épurées, un design futuriste aux couleurs sombres, des encoches latérales, un socle arc-en-ciel, … mais c'est… c'est la PlayStation 2 !!! Tiens, il me semblait qu'elle ne devait sortir que début mars au Japon… Comment a donc fait Samuel pour nous faire parvenir ces photos à la mi-janvier ? Quoi ? Des compliments à Ken Kutaragi ? Mais oui, c'est bien sûr, comment n'y avons-nous pas pensé plus tôt ? En plus de quelques morceaux de carton recouverts de bouts de photos grandeur nature issus du mag., bien sûr ! Pour patienter jusqu'en septembre 2000, date d'entrée de la Play 2 sur le territoire, faites comme Samuel. Il ne manque plus que les jeux maintenant.

Attention, chien méchant

Nous vous l'annoncions avec le « titre d'adieu » de la vénérable équipe de Naughty Dog (littéralement : chien méchant), le fabuleux Crash Team Racing. La maison de développement venait de s'illustrer une dernière fois avec son héros en baskets qui a fait vendre des millions de boîtes PlayStation à son nom, avec d'autres idées en tête : la PlayStation 2 arrive, et il serait fort probable que les californiens nous étonnent encore… Plus question d'utiliser le personnage de Crash Bandicoot. Il a en effet été confié au distributeur Eurocom, qui s'inspirera des trois premiers volets, autrement dit annoncera le grand retour à la plate-forme du plus roux des héros de jeux vidéo. Quant à savoir s'il sera plus beau que les titres précédents, la question est délicate. Difficile de surpasser techniquement le grandiose moteur 3D de CTR, qui poussait la Play dans ses derniers retranchements. En tout cas, sur la Play 1, cela relèverait de l'exploit. Eurocom Entertainment a surtout fait ses preuves en matière de distribution, avec des jeux aussi illustres que Tarzan ou Hercules sous la licence Disney. Accordons-leur toute notre confiance en ce qui concerne le développement, même si l'on sait que le passage du relais entre développeurs se révèle parfois catastrophique (exemple : l'édition 98 de Formula One, tombée entre de mauvaises mains). De leur côté, les vaillants californiens de Naughty Dog planchent sur un nouveau personnage. C'est tout ce que l'on sait pour le moment de leur projet destiné à la PlayStation 2, et uniquement celle-là. Quoi qu'il en soit, réjouissez-vous : il existe !

Juste une page de pub...

Q *Salut à toute l'équipe de PlayStation Magazine ! Est-ce que votre magazine sera Tic Tac rafraîchit l'haleine avec seulement deux calories ? Consacré à la PlayStation, à la 3 en 1 ? Le nouveau shampoing Jean-Louis David PlayStation 2 ou aux deux ? Est-ce que les accessoires Signal Blancheur et soin Play 1 (Multi Tap, Memory Card, Dual Shock...) seront tous partis faire un flipper... chez eux ! (même le barman ! c'est flippant...) Pro Pinball Fantastic Journey compatible avec la Play 2 ? Alors, vous voyez comme c'est chiant les pubs ! Vous pouvez pas les supprimer ?*

Yogi Bandicoot, alias Thomas Guillot, de Tourtres (47)

Ne zappez pas

R Le magazine est trop cher, y a trop de pubs, la couverture n'est pas top, le CD de démos est trop foncé, les pages se tournent toujours vers la gauche, jouer, ça donne des cloques aux doigts, etc. Mais quand s'arrêteront les plaintes ? D'accord, vous êtes plutôt nombreux à trouver qu'il y a beaucoup trop de pubs dans le mag. Oui, vous avez l'impression qu'une page sur deux est une offre promotionnelle et le plaisir de lire s'amenuise. La pub, toujours la pub. Sachez tout de même que, contre toute attente, c'est l'espace occupé par les pubs qui est décidé avant l'écriture des textes ! Ainsi, le service publicité réserve les pages choisies par ses « clients » et... à nous rédacteurs d'assurer un remplissage « intelligent » des pages restantes. Rassurez-vous, un mag - en tout cas celui-là – ce n'est pas un grand panier de la ménagère avec quelques lignes de texte autour. La preuve, c'est que nous réclamons des pages supplémentaires lorsque l'on s'aperçoit qu'on étouffe un peu. En revanche, ce qui nous « force » la main à nous autres rédacteurs, c'est bien ce qui se trouve dans le panier. En d'autres termes, la publicité aide le magazine à vivre. Autrement dit, si les pubs sont là, c'est pour que votre magazine coûte moins cher... Moins cher ? Cherchez l'erreur... Vous êtes tout aussi nombreux à vous plaindre du prix du mag ! Eh bien voilà une dernière explication : une licence, ça se paye. Et en l'occurrence, estampiller un magazine de la prestigieuse et officielle marque de Sony n'est pas à la portée de toutes les bourses. Et n'oubliez pas le CD de démos, dont la réalisation et la conception demandent un petit pécule. Pour conclure, disons que... bon, ok, la pub, c'est super embêtant... Mais il faut faire avec !

Go ! Go ! Go !

Q *Salut à tous ! Je vous écris car j'ai quelques questions à vous poser. Le jeu Starcraft sortira-t-il sur PlayStation ? Existe-t-il un moyen de réparer un jeu rayé ? Qui se cache sous le signe Pixx, qui nous fait de superbes dessins ?*

Marc-Anthony, de Messery (74)

Problèmes moteur

Q *Je vous écris pour vous poser une question bête et méchante : pourquoi la PlayStation - qui plus est la meilleure console du moment et technologiquement très calée - a une partie motrice aussi peu fiable ? Non, parce que ne m'appelant pas Mc Gyver, je trouve comique qu'une PSX vieille de 3 ans tourne à l'aide de scotch double face en guise d'élastique de « biais moteur ». Alors, je vous supplie de m'indiquer les moyens de vente pour pièces détachées (si c'est possible), parce que j'en ai plus qu'assez de m'amuser à faire tenir ces foutues billes avec du scotch. Est-ce que les ingénieurs de SONY ont à nouveau (cf. support plastique de la tête de lecture s'affaissant à la chaleur qui m'a fait bien peur - merci la garantie) rectifié le tir pour les générations descendantes (je ne parle pas de la PSX2 puisqu'elle possède son coffret design bi-position...) ?*

Ravenziel

Q *Je vous écris car j'ai un problème avec ma PlayStation. Comme beaucoup de personnes, je suis possesseur de la 1re série de PlayStation : depuis quelques mois, elle ne fonctionnait que lorsque je la mettais sur le côté, maintenant elle a aussi des « trous » dans les chargements et le lecteur fait des bruits bizarres. Pourriez-vous m'indiquer la marche à suivre pour un meilleur fonctionnement ? Dois-je en racheter une autre ? Merci d'avance.*

Thomas, Houilles (78)

La Play n'est pas parfaite !

R Les premières consoles PlayStation, tout en étant des bêtes de technologie, n'étaient pas ce qu'on peut appeler « construites pour durer ». C'est le moins qu'on puisse dire : des petits défauts avaient été constatés sur les premières séries au niveau de la configuration lecture (et celles de nos deux lecteurs en font partie). Rassurez-vous, bien des points ont été améliorés, suite aux plaintes et autres incidents techniques. Parmi les symptômes fréquents de ces consoles : un bloc optique (la partie noire où se trouve la tête de lecture) qui s'affaissait à cause d'une fabrication déficiente ! Du coup, la tête de lecture se retrouvait trop « loin » du CD, entraînant quelques problèmes de chargement. Les CD de jeux sont recouverts d'une fine couche noire et exigent une certaine proximité avec la tête de lecture. Pour que la « bête » re-fonctionne normalement, il fallait alors la mettre à la verticale et la faire reposer sur la tranche (un signe du destin, vous ne trouvez pas ?). Le problème semble avoir été résolu depuis les consoles de la série Dual Force (vous savez, l'édition PlayStation + manette Dual Shock). Quoique, j'en ai vu de cette génération-là fonctionner à la verticale au bout d'un certain temps... Malheureusement, il n'y a pas de remède miracle pour éviter ces quelques désagréments, ni de précaution particulière à prendre (évitez de faire une raclette dedans). La plupart du temps, une utilisation normale ne devrait pas nuire à votre console. Au cas où vous devriez racheter des pièces détachées, sachez que certains magasins spécialisés vendent des blocs optiques pour Play (nous ne dirons pas lesquels, suite à une plainte sur la fréquence des pubs). Mais vous devrez débourser environ 300 F et la pose n'est a priori pas comprise dans le prix... Il faudra donc mettre les mains dans le cambouis. Avec les risques que cela comporte, mieux vaut sans doute racheter une console, non ? (Ah zut, j'ai fait de la pub...).

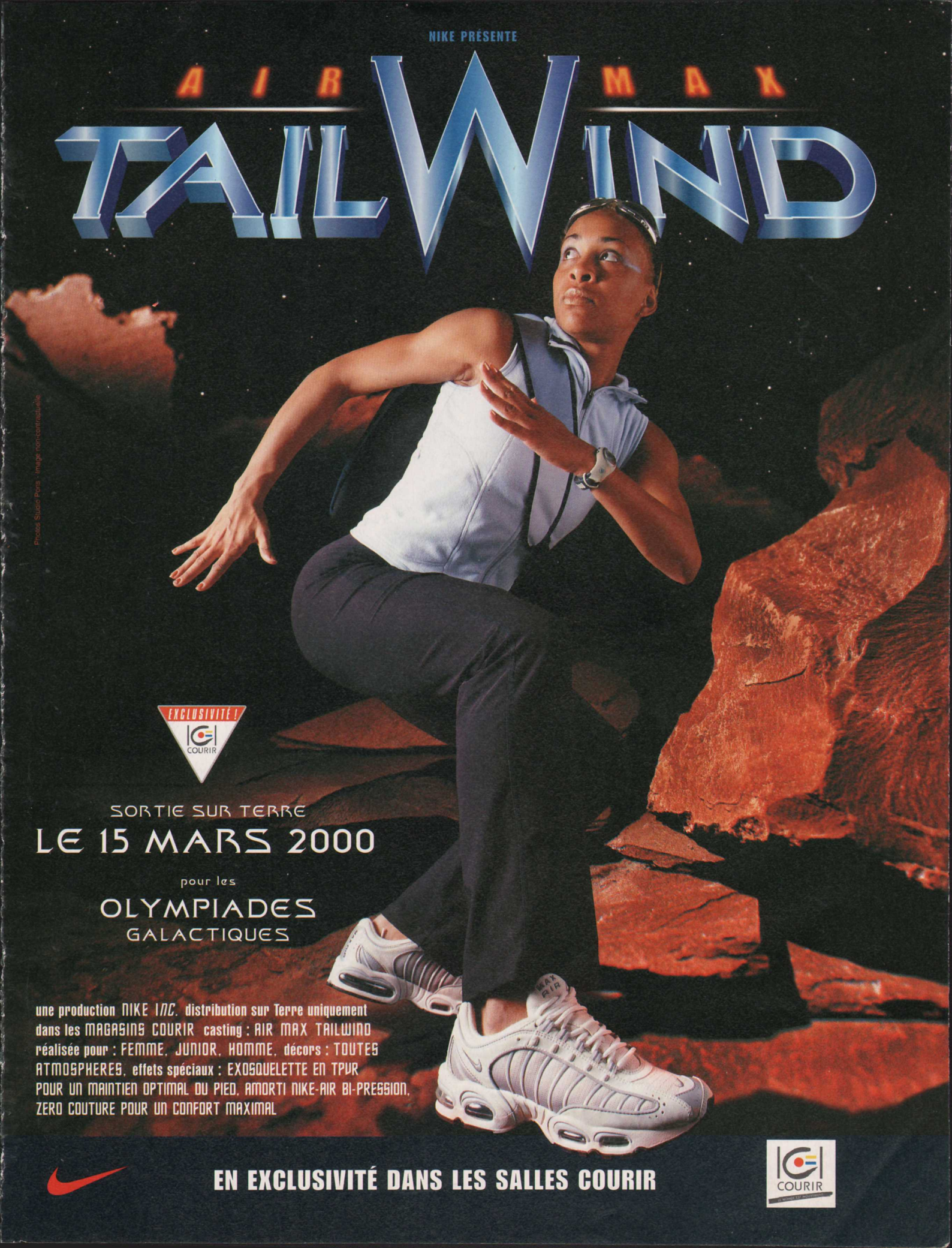
Starcraft ne passera pas !

R Ah, que voulez-vous : les beaux jours de la stratégie temps réel se trouvent sur les surpuissants PC. La PlayStation boude le plaisir des jeux de stratégie, et on peut dire que l'absence remarquée du genre ne fera que rendre certains éditeurs encore plus réticents à l'aborder. Starcraft, l'un des jeux de stratégie temps réel les plus prisés de l'univers vidéo-ludique, a beaucoup fait parler de lui ces derniers temps. D'aucuns l'annoncent comme le jeu ultime du genre. Pour tout dire, le titre a même eu « l'honneur » d'être adapté sur la console concurrente, la Nintendo 64 (où la proportion de jeux de stratégie est quasiment la même que sur Play). Mais pour le moment, pas de place pour le digne Starcraft sur la machine de Sony. Jetons plutôt un œil du côté de la PlayStation 2, qui devrait multiplier les incursions dans le genre. A l'exemple du fameux Kessen, un jeu de stratégie proposant de gérer des dizaines de troupes de soldats à cheval. Gageons que l'option « jeu en réseau » sera présente, via la connexion au Net (prévue pour 2001, rappelons-le).

Concernant les jeux rayés, rien à faire, sinon... euh, racheter le jeu et y faire un peu plus attention ? A l'occasion, appliquer un soin pour chaque type de rayure. Rayure de talons aiguille : frotter avec un chiffon doux ; rayure de cutter : gratter le reste du CD pour égaliser ; rayure sur CD de Gran Turismo 2 : respirer bien fort l'odeur de bitume bien frais (et en frottant du bon côté, hein ?). Et pour finir : le mystérieux signe Pixx ne cache pas une mauvaise occasion de repenser aux maths, mais plutôt un p'tit bonhomme haut comme trois pommes et aux mains de maître (enfin, plutôt une seule, la droite). Testeur de jeux à ses heures, croqueur de grands traits à d'autres... Je vous en prie, appelez-le Pierre Le Pivain ou Le Pixx ! Au choix.

NIKE PRÉSENTE

AIR MAX TAILWIND



Photos Studio Pons - image non-contractuelle

EXCLUSIVITÉ ! ICI COURIR

SORTIE SUR TERRE

LE 15 MARS 2000

pour les

OLYMPIADES GALACTIQUES

une production NIKE *INC.* distribution sur Terre uniquement dans les MAGASINS COURIR casting : AIR MAX TAILWIND réalisée pour : FEMME, JUNIOR, HOMME, décors : TOUTES ATMOSPHERES, effets spéciaux : EXOSQUELETTE EN TPUR POUR UN MAINTIEN OPTIMAL DU PIED, AMORTI NIKE-AIR BI-PRESSION, ZERO COUTURE POUR UN CONFORT MAXIMAL

EN EXCLUSIVITÉ DANS LES SALLES COURIR

ICI COURIR

Le cri (du cœur) qui tue !

Q *Salut ! Je viens de la Guadeloupe, je suis en France pour mes études et suis un fidèle adepte de la PlayStation. Le propos de ma lettre vient d'un désespoir, car je constate que personne ne peut me battre à Tekken 3 (jeu qui est pour moi une religion). A lire vos lignes, vous semblez vous y connaître. Je vous serais extrêmement reconnaissant de me trouver des contacts, des challengers dignes de ce nom, car à Lyon, c'est chaud… Ah ! autre chose : j'ai gagné un tournoi en Guadeloupe. Voilà, j'espère que mes propos vous marqueront, alors s'il vous plaît, n'y a-t-il donc personne qui sache jouer à Tekken ?!!*

Emerik Dumabin, de Lyon (69) ; emerikko@hotmail.fr

Un p'tit Tekken pour la route ?

R A bon entendeur, à bon lecteur, le message est passé ! Emerik n'a pas encore trouvé son maître. Normal, il en est un. Pour tous ceux qui voudraient le provoquer en duel pour un affrontement à mains nues, contactez-le par mail, à l'adresse que nous avons indiquée. Désolé pour ceux qui n'ont pas de connexion au Net, mais nous ne pouvons nous permettre de déposer ici l'adresse postale des lecteurs. Tous à vos claviers !

A la chasse aux détails…

Q *PlayStation Mag., cela fait un moment que je lis votre magazine et j'en suis très fier. Mais j'ai une question à vous poser. Dans le numéro 37, celui de décembre, vous avez fait le test de Medal of Honor. Je me le suis procuré (grâce à vous) mais il y a un petit détail qui m'échappe. Sur vos photos de ce fabuleux jeu, il apparaît des drapeaux nazis. Je suis arrivé au niveau où devaient se trouver ces drapeaux, et j'ai eu une surprise : il n'y a pas de drapeaux nazis !!! C'est peut-être Electronic Art qui les a censurés ? Pouvez-vous, ô PlayStation Mag., fournir une réponse à ma question ? Je vous en serais très reconnaissant.*

Guillaume of Honor, 14 ans, de Talant (21)

Un p'tit Tekken pour la route ?

R Les lettres des lecteurs révèlent parfois des trésors insoupçonnés. Nos yeux sont trop petits et bien peu habitués à remarquer des détails aussi intéressants. Rappelons que nous n'avions joué, pour le test, qu'avec une bêta-version, entendez une version non finalisée (nous vous annoncions d'ailleurs une date de sortie erronée, une bévue que nous réparions dans le précédent Feedback). Pour expliquer le syndrome censure, retenons deux éléments « perturbateurs » qui figurent dans le jeu : la Seconde Guerre mondiale et les Allemands. Et les données essentielles de Medal of Honor : la qualité du jeu et de sa fiction. Mélangez le tout et vous obtenez un réalisme historique assez poussé, qui n'est certainement pas pour plaire à tout le monde. Dans le système de la censure, les jeux sont sans doute ceux qui payent le plus les pots cassés, dès qu'on aborde un sujet sensible. Un drapeau nazi dans un film n'aurait sans doute pas la même portée ou la même signification, aux yeux de la censure, que dans un jeu vidéo. C'est ce qu'on peut se dire au vu des considérations apportées à un bout de tissu avec un symbole dessus dans Medal of Honor. Retenons juste le grand principe moralisateur d'un tel détail : le néonazisme ne passera pas. Peut-on vraiment en vouloir aux censeurs, cette fois ?

Juke-box PlayStation

Q *Salut à toute l'équipe, je vous fais parvenir cette lettre pour vous faire part d'une expérience assez sympa. Je m'explique : j'ai remarqué que sur tous les jeux qui ont des pistes audio, on peut remplacer les musiques des jeux en mettant un CD audio de son choix à la place de CD du jeu, juste après le chargement du niveau (course, etc). Sur Wip3out, c'est pas mal car en cours de partie, on peut changer de piste dans les options, mais la meilleure expérience reste sur GTA : on met le CD de son choix et à chaque fois qu'on change de voiture, la musique de notre CD change : génial pour l'ambiance. Par contre, un bon timing est nécessaire pour changer le CD à la fin du chargement, mais sinon, on s'éclate !*

Roméo Marques, de Soyaux (16)

Les petits secrets de la Play

R Voilà une astuce que les accros de la Play connaissent sûrement. En jouant à un jeu de course (auto, motos, vaisseaux, etc.), une fois le niveau chargé, il est possible de substituer au CD du jeu un CD audio de son choix. L'explication ? Le niveau du jeu est chargé sur la mémoire de la console (on s'en rend d'ailleurs bien compte puisqu'en ouvrant le capot, on peut toujours concourir sur ce même niveau). Il ne reste alors à la console qu'à assumer une seule fonction : chercher une piste audio sur le CD et la lancer (assumant ainsi son rôle précis de lecteur CD, et seulement celui-là). Ainsi, pour peu qu'on mette un CD de sa collection « uniquement » audio (ne comportant que des pistes audio, donc), la console lancera les plages musicales les unes après les autres, quelles qu'elles soient (le CD de jeu lui ayant désigné une telle fonction). Peu importe la nature ou la source de la musique, pourvu que celle-ci soit reconnue comme un fichier audio. Qu'importe le flacon…

Jeux indigestes ?

Q *Bonjour. Fidèle lecteur depuis plusieurs années, je tiens à vous féliciter pour votre magazine. Je m'adonne depuis longtemps aux jeux vidéo (Megadrive, Super Nintendo, PlayStation). Malheureusement, depuis quelques temps, j'ai de petits soucis forts désagréables. En effet, je ressens des maux de tête, des nausées lorsque je joue à certains jeux (F1, Soul Reaver…) et cela gâche mon plaisir et me détourne de ce loisir. Pouvez-vous m'éclairer sur ce phénomène ? D'avance merci. Bonne continuation.*

Patrick de St Malo (35)

Sac à vomi en option

R Rassure-toi, ce que tu décris ici, pas mal de joueurs l'ont expérimenté au cours de leur vie d'accros au petit écran. Et il y a des jeux qui s'y prêtent particulièrement, sur Play. Rappelons que c'est la console qui a démocratisé le rendu 3D dans les jeux, les angles de caméra fluctuants, etc. Autant de sollicitations pour votre équilibre nerveux, qui, s'il est un tant soit peu fragile (cf. témoignage de monsieur Santoni sur le jeu Medal of Honor), peuvent vous jouer de sales tours, surtout à votre estomac. Notez que ces phénomènes ne sont pas liés à la fameuse épilepsie, qui, elle, implique des symptômes beaucoup plus graves. Nous pourrions citer bien des jeux qui ont fait passer certains joueurs par la case nausée, mais retenons plutôt un phénomène : le temps passé devant l'écran joue pour beaucoup. Les successions de couleurs, d'images, d'angles de caméra surtout, sont un peu à la source du déséquilibre, au bout d'un moment. Jeux de vitesse et jeux en vue subjective arrivent au Panthéon des titres qui rendent « malades ». On pense s'accoutumer, mais l'effet inverse se produit ! N'oubliez pas la fameuse indication des livrets des jeux : une pause toutes les heures (on rigole, hein ?) ! Autrement dit, si vous arrivez à jouer à WipEout pendant 24 heures, sans vomir ni ressentir des maux de tête ou des nausées, pincez-vous : vous êtes probablement mort…

Où nous écrire ? sur le Net

Nouveau !
Le Feedback a son adresse mail :
sjensen@hfp.fr
Jean-François Morisse :
morisse@club-internet.fr
Nourdine Nini :
trazom@club-internet.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton - TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

SWY by STARWAY

PEILLON & ASSOCIES GIE PANTASHOP 027 290 0630 0083 - Photos : MODE TROTTER Frederic BOURCIER

Avis à la tribu

*OFFRE VALABLE DU 1ER MARS AU 12 MARS 2000
Prix maximum conseillé

Pantalon long Zanzibar 199F*
100% coton - Beige - Tailles : 1 à 4

Pantalon court Zurame 179F*
100% coton - Taupe - Tailles : 1 à 4

SWY

Vendu en exclusivité dans les magasins Pantashop.
Liste disponible au :

01 58 18 35 10

PANTA SHOP

éditorial

Là ou presque. Quand vous lirez ces lignes, la PlayStation 2 sera disponible… au Japon. Après plus d'un an de spéculations variées par nécessité de nous éviter l'ennui, la PlayStation 2 devient une réalité de l'autre côté de la planète. Dans les rues de Tokyo, dans le brouhaha de Akihabara, le quartier de l'électronique, dans les files d'attente jusqu'aux boîtiers noirs et bleus, nous nous sommes faufilés. Japonais pour l'occasion afin de pénétrer en avant-première dans une nouvelle ère de plaisirs. Pour l'Europe, il faudra attendre l'automne 2000. Qu'à cela ne tienne. Jusqu'à la sortie-événement nous nous ferons l'écho de TOUTE l'actualité PlayStation 2, tout en suivant des mois qui s'annoncent extraordinaires sur la PlayStation première du nom. Toutes les PlayStation se retrouveront ainsi dans PlayStation Magazine.

François Donatien

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HDP
SNC au capital de
100 000 francs, locataire-gérant,
RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega,
10, rue Thierry le Luron
92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta,
124, rue Danton - TSA 51004 -
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérante Christine Lenoir.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE
FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication
Christine Lenoir.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction
Olivier Scamps - oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef Jean-François Morisse
morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini
trazom@club-internet.fr
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro
Kendy Ty, Jean Santoni, Grégory Szrifgiser,
Dave Martinyuk, François Tarrain,
Xavier Brun, Julien Chièze,
François Donatien, Sonia Jensen,
Michaël Sarfati, Pi XX, Karine Nitkiewicz
et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin
(cgourdin@hfp.fr)
2ème Rédacteur Graphiste Sonia Caron
(scaron@hfp.fr)
Maquette Yohan Meheu, Hervé Drouadène,
Catherine Branchut et Joseba Urruela.
Correcteur photographique
Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre
(01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle Antoine Tomas
(01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de pub Jean-François Feneux
(01 41 34 88 33) - jfeneux@hfp.fr
Assistante de publicité Cécile-Marie Réyé
(01 41 34 87 28) - cmreye@hfp.fr

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr

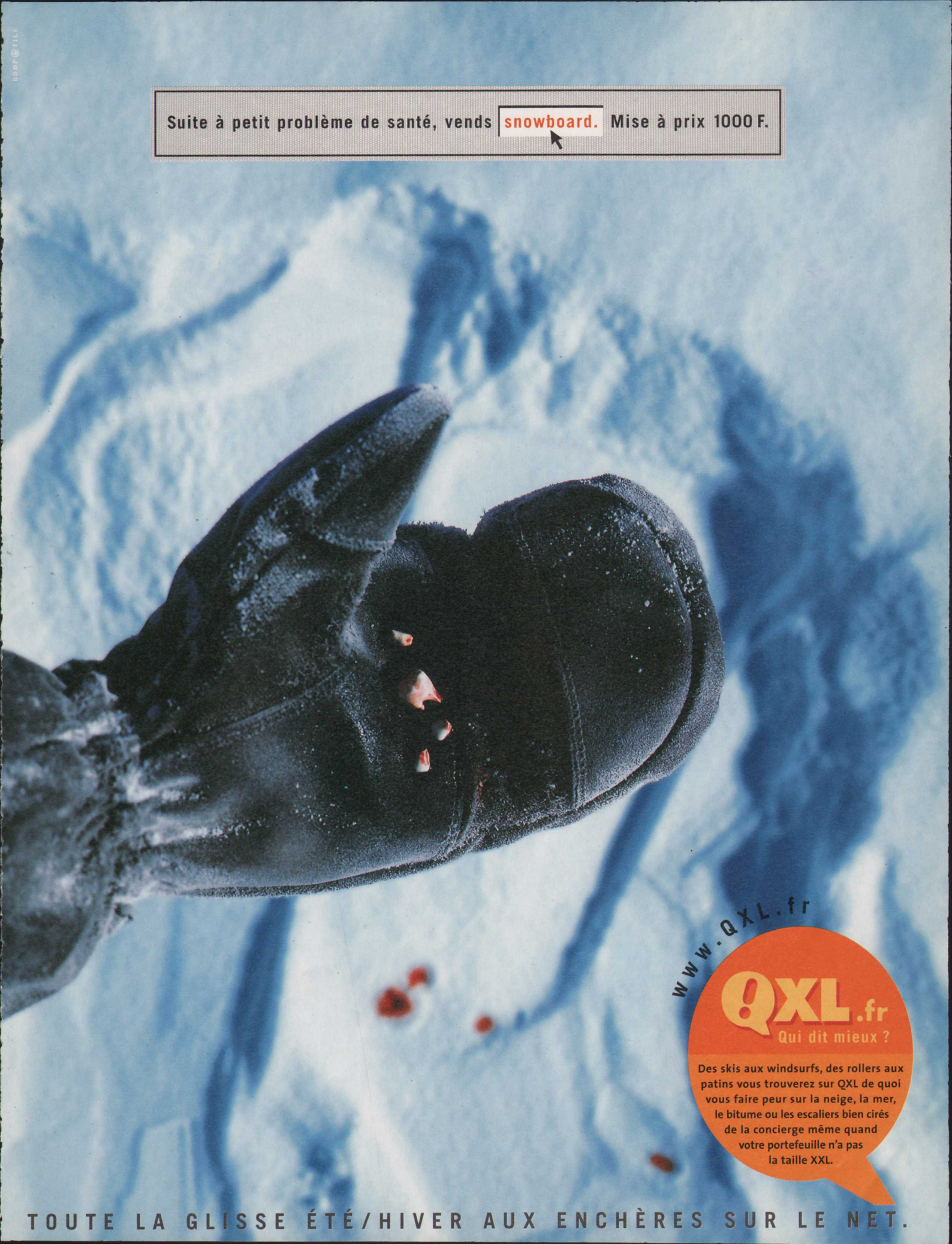
SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture
Fear Effect © Kronos / Eidos
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture et un booklet PS2 de 20 pages, qui ne peuvent être vendus séparément.
Télématique 3615 PSNEWS,
rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier :
Jean-Jacques Sonzini, les pilotes de F3000 Jonathan Cochet et Fabrice Walfisch ainsi que Richard Brunois, Steve Odic, Agnès Rosique, Annabel Verrier, Anne Vaganay, Sophie d'Alméras et la très précieuse Stéphanie Michel.
Pour contacter la rédaction
sjensen@hfp.fr


Suite à petit problème de santé, vends snowboard. Mise à prix 1000 F.
www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?
Des skis aux windsurfs, des rollers aux patins vous trouverez sur QXL de quoi vous faire peur sur la neige, la mer, le bitume ou les escaliers bien cirés de la concierge même quand votre portefeuille n'a pas la taille XXL.
TOUTE LA GLISSE ÉTÉ/HIVER AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°40 MARS 2000

50 EN COUVERTURE

Premières impressions, premiers doutes, premières extases sur la dernière version enfin pleinement jouable de Fear Effect que nous ayons eue entre les mains.

14 CASTING

Que peuvent bien penser les champions de course auto face à un Colin McRae Rally 2 ou un F1 2000 ? La réponse est là...

D.R.

D.R.

58 EXCLUSIF

La rubrique Casting se finit sur deux exclusivités de taille : Rayman 2 et Driver 2. Deux registres différents mais deux suites qui promettent !

84 MAKING OF

Approfondissement de Ronaldo V-Football, développement de F1 Racing, découverte de Nightmare Creatures 2 : 14 pages pour en savoir plus !

102 PORTRAIT

Konami, ses victoires, ses projets : un portrait dédié à cet éditeur relativement discret, mais si affectionné des joueurs... alors, du Metal Gear Solid 2 à l'horizon ?

TRAVELLING

- Dracula 128
- Grandia 124
- ISS Pro Evolution 110
- Resident Evil Nemesis 116
- Rollcage Stage 2 126
- International Track & Field 2 122

110 TRAVELLING

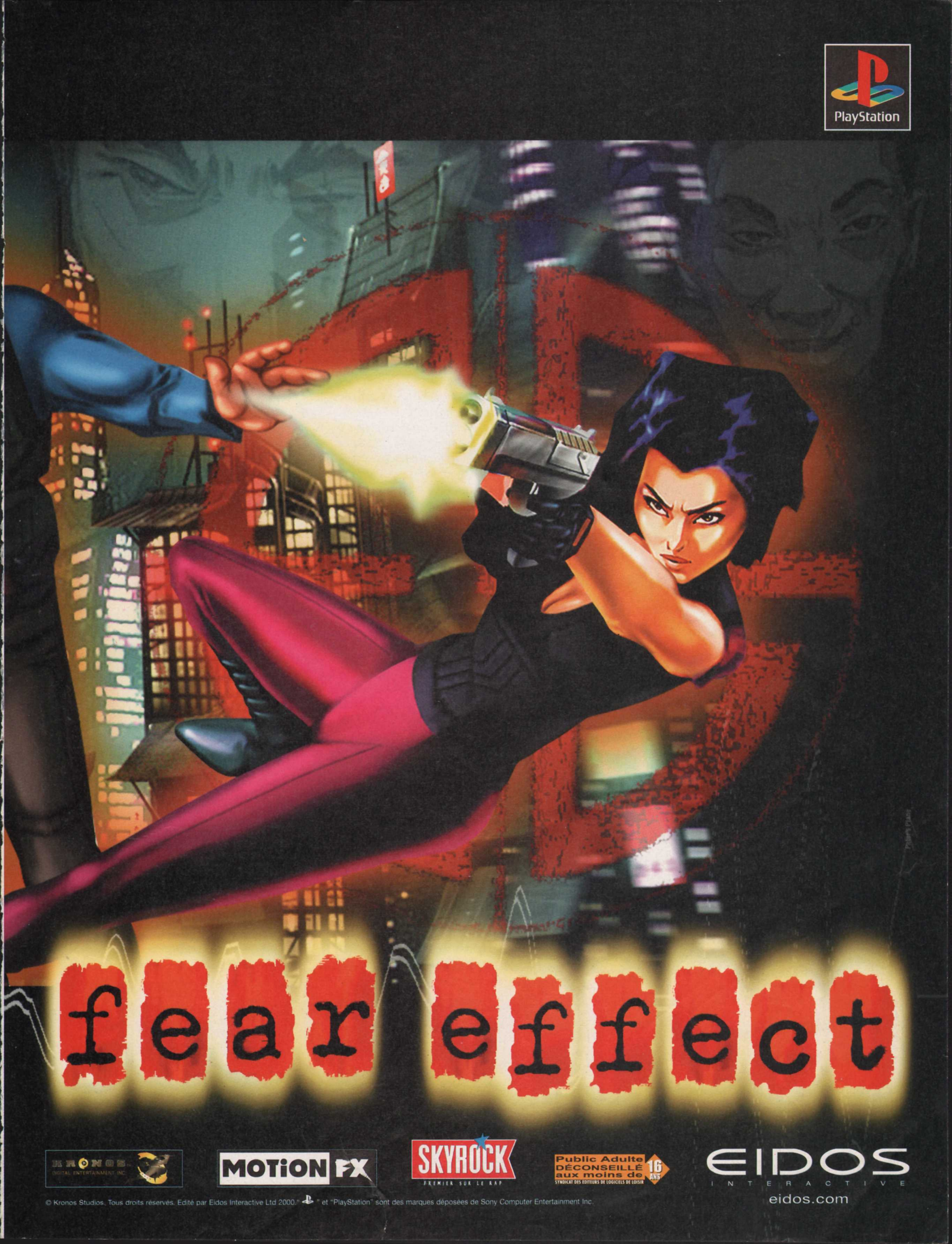
Vous l'attendiez tous avec acharnement ! Voici enfin le test complet de ce que d'aucuns considéreront encore longtemps comme le meilleur jeu de foot de tous les temps.

Vêtements de Rue
printemps-été 2000
Dévorée Dans la Piscine ?
WASHBOWL RAIDER II
Les pilleurs de lavabos
Play Minitel
ddp

C'EST LA PEUR QUI MÈNE LE JEU !

Soutenu par une réalisation exceptionnelle et exploitant pour la première fois sur PlayStation la technologie MOTION FX, Fear Effect est un concentré d'aventure et d'action conçu comme un véritable générateur d'émotions fortes.

- Somptueux décors constamment animés sur lesquels évoluent les personnages au design proche du dessin animé.
- Plus de 2h de cinématique en parfaite cohérence graphique avec les phases de jeu et sans temps de chargement.
- Trois héros plongés dans une intrigue palpitante à incarner au fur et à mesure du développement de l'aventure.



© Kronos Studios. Tous droits réservés. Edité par Eidos Interactive Ltd 2000." " et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

Par Nourdine Nini
Photos de Jonathan Cochet © Patrick Sordoillet

PILOTES DE COURSE SUR PLAYSTATION !

Les jeux de course auto commencent à être nombreux sur PlayStation. Entre ceux de rallye, de tourisme ou encore de F1, le joueur moyen a de quoi se prendre un nombre de gamelles assez conséquent. Nous avons eu la grande chance, grâce à la complicité d'un fidèle lecteur (que je salue au passage) de pouvoir asseoir dans un baquet imaginaire deux pilotes de course français, dont les noms ne disent peut-être rien aux profanes. Jonathan Cochet, pilote de F3000 Italie, et Fabrice Walfisch, pilote de F3000 Internationale (SVP), ont en effet accepté de jouer le jeu. Dans tous les sens du terme. L'occasion pour nous de mesurer ce que vaut réellement un jeu vidéo de course, vu par des pros.

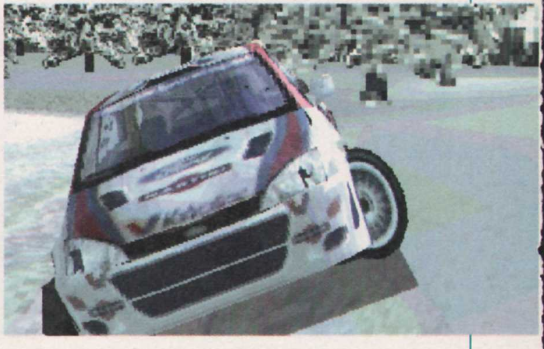
La première chose qui frappe lorsque l'on rencontre un pilote de course professionnel, c'est son physique. Impressionnant de finesse et de légèreté. On les croirait volontiers fragiles, et pourtant il n'en est rien ! Ces gars-là sont capables de piloter (de dompter devrait-on dire) des monoplaces délivrant la bagatelle de 600 chevaux et plus, durant 2 heures entières, et paraître tout à fait frais une fois extraits de leur monoplace ! Jonathan et Fabrice semblent eux aussi de cette trempe. Des gens pas tout à fait comme les autres, finalement. Et qui ont le mérite, en plus, de ne pas avoir la grosse tête ! Il est vrai qu'ils ne sont pas encore en Formule 1, mais après tout, cela ne saurait tarder, qui sait ? De là à dire que le melon se choppe dans la classe au-dessus… Bref, nos deux pilotes, venus à la rédaction à deux jours d'intervalle, se sont volontiers essayés à des titres aussi éclectiques que le tout nouveau F1 2000 d'Electronic Arts, le très ancien TOCA 2 de Codemasters, ou bien encore le récent F1 World GP de Lankhor, sans oublier le très prometteur Colin McRae Rally 2, toujours de Codemasters, et Rally Championship, de EA également. Ben oui, ça en fait du monde au portillon, qu'est-ce que vous croyez, on n'a pas tous les jours des futurs champions du monde de F1 sous la main, alors on en profite un peu !

JONATHAN COCHET, LE FOUGUEUX

D'entrée, Jonathan se jette sur le volant (il s'agit du RS Act Labs, le meilleur qui soit), ustensile et outil de travail qu'il reconnaît au premier coup d'œil. Faut dire qu'il est vachement entraîné le bougre. Il commence avec F1 2000 d'Electronic Arts (une version bêta non finalisée donc susceptible d'être améliorée, je le précise une fois pour toutes),

Des « replay » de toute beauté sur F1 2000.

sous le regard paniqué de l'attachée de presse, qui se demande si on ne va pas faire une copie en douce de sa galette dorée. Remarquez, je la comprends un peu, elle est venue spécialement de Lyon pour faire jouer Jonathan. Quelle classe ! Bref. Après quelques centaines de mètres (dans le jeu), on sent notre hôte-pilote déjà très à l'aise. Pourtant, les petits reproches commencent. « Si je puis me permettre (j'ten prie, vas-y, vieux), je trouve l'impression de vitesse un tantinet faiblarde. Et à cause de cela, on a envie de freiner beaucoup plus tard et, inévitablement, on sort de la piste ! Ça donne envie de tout passer à fond. J'espère vraiment que l'impression de vitesse sera améliorée car



c'est un peu le point faible. Par ailleurs, le graphisme est bien rendu, et le jeu est bien fait dans l'ensemble. Pareil pour le bruit du moteur, qui est plutôt pas mal. » Sur Rally Championship, Jonathan trouvera l'ensemble plutôt bien réalisé graphiquement mais regrettera l'étroitesse de la piste et surtout le fait de pouvoir tout passer à fond, à cause, là encore, d'une impression de vitesse trop légère à son goût. Dans F1 World GP, il aura du mal à trouver ses repères, sans pour autant « casser » le jeu. Il est vrai que le volant ne s'avère pas super optimisé sur ce titre.

La Ford Focus en action dans Colin McRae 2.

COLIN, LE MAÎTRE

Colin McRae Rally 2, quant à lui, est certainement le titre sur lequel il aura passé le plus de temps (avec F1 2000). Il était même carrément aux anges. Pourtant, ce n'est qu'une pauvre bêta de 3 spéciales et d'une unique voiture. Et il joue à la manette ! Ses commentaires : « Ouaaiiis, pas mal du tout, surtout quand tu la mets en travers. Par contre, tu pars vite en tonneau, si tu touches un arbre. Encore quelques petits problèmes de réglages. L'auto réagit vraiment bien aux différents comportements que tu lui soumets, et tu peux même anticiper un peu sur la neige. Les sensations commencent à être vraiment proches de la réalité. Tu te dois d'être plus précis en pilotage et te concentrer davantage. Les glissades sont vraiment superbes aussi ! Non, vraiment je préfère largement Colin McRae 2 à Rally Championship ! Finalement, je m'éclate beaucoup plus à un jeu de rallye que de course de F1 ! Il sort quand déjà Colin 2 ? »

INTERVIEW JONATHAN COCHET

PlayStation Magazine : Cette année, tu passes en F3000 Italie, quelle est la différence avec la F3000 Internationale ?

Jonathan Cochet : Les voitures sont exactement les mêmes, la seule différence est que nous ne suivons pas les F1 sur les GP internationaux durant les week-end. La F3000 Italie se déroule essentiellement en Italie, à quelques exceptions près (Donington, par exemple). Les budgets sont également très différents !

On imagine que ton ambition première, c'est d'accéder un jour à la Formule 1 ?

Oui, c'est sûr ! C'est pour cette raison que j'aimerais bien gagner tout de suite en F3000 Italie et ainsi passer en F3000 Internationale. Et ensuite, eh bien, on verra ! Je préfère d'abord me concentrer sur mon année de compétition en cours, avant de voir plus loin.

C'est une finalité en soi la F1 ?

Non, il ne faut pas se borner à la F1, il y a toujours possibilité de faire carrière au Japon ou encore aux Etats-Unis et même en Europe, en DTM par exemple. Mais c'est vrai que le but ultime ce serait de parvenir à la F1 !

Tu as des modèles de pilotes en Formule 1 ?

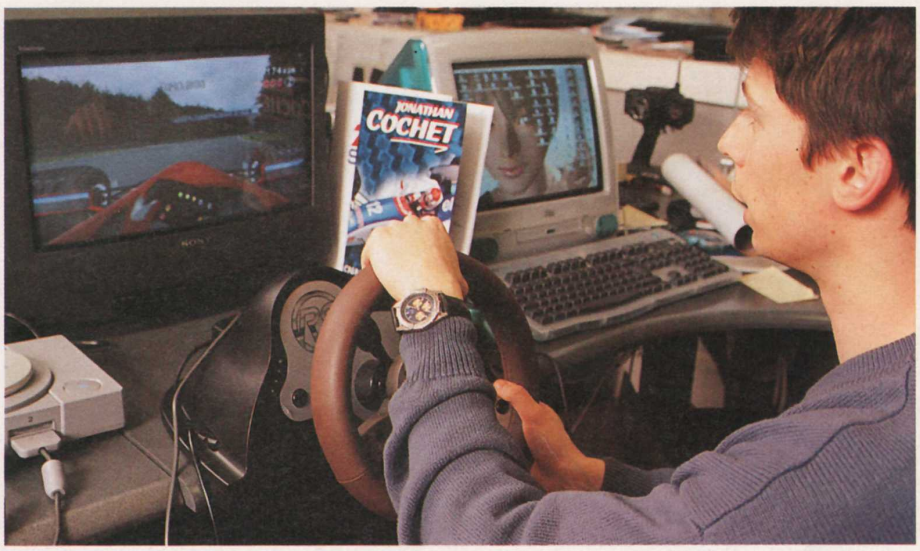
Non, en fait, je n'ai pas trop de modèles ! Mais on arrive quand même à faire un choix sur un pilote particulier. Schumacher est, pour moi, le meilleur et le plus complet du plateau actuellement, car il arrive toujours à faire développer une voiture de manière très rapide et très pointue.

Tes favoris pour la saison 2000 en F1 ?

Schumacher, Hakkinen, toujours les mêmes. Mais je vois bien Schumacher. Et j'espère que l'équipe Prost va faire quelque chose. Avec Alesi et Heidfeld, ils ont les atouts pour réussir.

Parlons un peu de jeu vidéo. Tu joues souvent ?

En fait, je n'ai pas de consoles chez moi, mais j'adore jouer ! Lorsque je vais chez des copains, on fait souvent des parties ensemble, mais c'est vrai qu'en général, ils sont meilleurs que moi. Ils sont évidemment



un petit peu plus entraînés. Cela dit, c'est excellent pour se décontracter ou apprendre les circuits. Je m'en suis servi pour ma finale internationale de Formule Renault à Barcelone (Je jouais sur PC avec Grand Prix 2) et j'ai appris le circuit de cette façon. Ça permet de reconnaître les courbes, les différents freinages, etc. Bien sûr, question réglages, ça n'a rien à voir, c'est totalement différent ! (NDR : Jonathan est devenu champion de Formule Renault International à Barcelone !).

Il y a beaucoup de pilotes qui s'adonnent à ce loisir pour apprendre les différents tracés d'une saison ?

Oui, bien sûr ! A Misano, en Italie, par exemple, il y avait carrément un simulateur de moto du même tracé que le circuit, et je me suis entraîné de cette façon, ainsi que d'autres pilotes d'ailleurs. C'est très pratique, finalement !

A part les jeux de caisses, tu joues à quoi ?

Déjà à des jeux de course, ça ne m'arrive pas souvent d'y jouer, même si ce sont ceux que je préfère, alors sur les autres jeux, c'est même pas la peine !

Jonathan Cochet en bref

Né le 4 janvier 1976
Karting de 1989 à 1994
Volant filière Elf en 1995 (Formule Campus)
Formule Renault en 96 et 97 (champion de France en 97)
Formule 3 en 99 (vice-champion de France)
Formule 3000 Italie en 2000 (Team Draco)

FABRICE WALFISCH, TOUT DANS L'ANALYSE

Fabrice Walfisch nous a rejoints deux jours après Jonathan. Malheureusement, nous n'avions plus alors de version de F1 2000 à lui proposer car l'attachée de presse a vraiment eu peur qu'on en fasse des copies pirates. Je plaisantais, détendez-vous, les gars. Cela n'a pas empêché notre représentant en F3000 d'entrer tout de suite dans le vif du sujet. Il faut dire qu'un pilote de ce calibre, de ceux qu'on voit lors des retransmissions TV, est par définition un peu pressé. Même s'il nous accordera, tout comme Jonathan, 3 à 4 heures de son précieux temps.

ET TRÈS FRANC !

Bref. Fabrice commence donc avec Rally Championship et n'est pas vraiment très tendre. « Ce qui m'ennuie le plus, c'est que lorsque tu mets ta voiture un peu en glisse, le régime moteur tombe d'un coup et elle ne repart pas aussitôt. C'est très frustrant. C'est dommage, car graphiquement, le jeu est plutôt sympa. Ça reste vraiment de l'arcade malgré tout. » Sur Colin McRae Rally 2, comme pour Jonathan avant lui, ça fait tilt et c'est déjà beaucoup mieux ! « Ah ouais, là, c'est déjà plus sérieux ! Même au niveau du comportement de la voiture, regarde ! Elle se met beaucoup mieux en glisse. C'est carrément mieux fait ! Les mouvements des suspensions sont excellents. Au niveau mécanique de la voiture, c'est vraiment nettement plus réaliste et plus sympa à conduire. Dommage que le volant ne fonctionne pas sur la bêta (on précise), car je ne maîtrise pas forcément bien la manette. Sinon, c'est vraiment très bon, même graphiquement. » Sur TOCA 2, toujours avec le volant, le son de cloche sera complètement différent : « Ouais, pas terrible, parfois tu as trop de répondant et parfois pas du tout. La sensibilité est mal dosée. Le circuit n'est pas réaliste du tout ! Je connais bien Silverstone et je ne le reconnais pas du tout ici, à part quelques virages ! »

La vitesse de défilement n'est pas encore sublime, mais on s'y approche.

Des parcours aux multiples aspects dans Colin McRae 2.

Des sensations de conduite uniques !

F1 2000 : comme à la TV

F1 2000, prévu pour le 30 mars prochain, est le seul jeu de F1 possédant la licence officielle FIA de la saison 2000, qui débutera en Australie le 12 mars prochain. A ce titre, il intégrera toutes les nouveautés, même celles de dernière minute. Ainsi, vous retrouverez la Jaguar, la Prost de Jean Alesi, et même Jenson Button, le dernier pilote arrivé chez Williams. On nous annonce 4 modes de jeu (Course rapide, Championnat, Arcade et Essais), ainsi qu'un mode 2 joueurs en écran splitté et des ralentis instantanés (ou de toute la course) à tout moment du GP. Il ne vous reste plus qu'à patienter jusqu'au Travelling prochain.

Photo D.R.

Jonathan Cochet

Photo D.R.

INTERVIEW FABRICE WALFISCH

Photo D.R.

PlayStation Magazine : Peux-tu nous parler de ton parcours avant d'arriver en F3000 ?

Fabrice Walfisch : Eh bien, j'ai eu un parcours classique, j'ai commencé par le karting... D'ailleurs, je suis un peu frustré là, je me ferais bien une séance de karting pour me défouler un peu ! Puis, j'ai gagné le challenge Yamaha en 1988, j'ai continué avec la Coupe Caterham où j'ai gagné le championnat. Puis 1 an de Formule Ford où j'ai fini 3e du championnat, puis une année de Formule Renault (meilleur rookie avec 1 victoire). Ensuite, j'ai passé 3 ans en Formule 3 où j'ai eu pas mal de victoires et de podium. Je suis ensuite passé en F3000 (équipe Nordic). En 1999, j'ai obtenu 2 poles et j'aurais dû gagner ma première victoire, mais une panne d'accélérateur m'en a empêché. Et cette année, je suis dans les meilleures dispositions pour réussir, puisque je suis dans le Junior Team Benetton F1 (Astromega). Je n'aurai pas d'excuses si je ne fais pas de résultats, chacun doit prendre ses responsabilités un jour ou l'autre !

Et la F1, c'est le rêve au bout de cette année ?

Si ça fonctionne bien, c'est effectivement objectif F1, sinon, si ça ne marche pas, j'irai certainement en CART aux Etats-Unis. Mais je suis actuellement dans une filière pour accéder à la F1 ! Donc, on verra.

Comment vois-tu le championnat de F1 cette année ? Tes pronostics ?

Je pense que la hiérarchie va être respectée, avec McLaren et Ferrari en tête. Jordan sera bien aussi. Certaines autres équipes comme Benetton, Prost ou encore Arrows vont revenir au niveau, maintenant que certaines contraintes techniques ont été assimilées.

Et niveau pilotes ?

Schumacher, c'est le meilleur. Ce serait quand même sympa qu'il gagne sur une Ferrari. J'aime aussi beaucoup Hakkinen, et surtout Villeneuve. S'il pouvait venir troubler les voitures de tête, j'en serais très heureux.

Vous vous voyez souvent avec les pilotes de F1 sur les circuits ?

On ne se cotoie pas vraiment, on se croise, c'est tout. Lorsqu'on fait nos qualifs, on emprunte les mêmes voies de stands, mais il n'y a pas de réel échange. On est encore des petits pour eux !

Ils ne vous prennent pas trop de haut ?

Non, non pas du tout. Même avec les équipes de F1, ça se passe plutôt bien, elles nous respectent.

Que penses-tu d'un pilote comme Jenson Button (G.-B.) qui n'a que 20 ans et qui est déjà en F1 chez Williams-BMW ?

Je pense que c'est l'exemple type, à ce niveau-là, du pilote qui est soutenu par ses compatriotes anglais, Franck Williams et Patrick Head (NDR : patrons de l'écurie Williams). Mais je pense aussi que s'ils l'ont pris, c'est qu'ils avaient de très bonnes raisons. C'est clair que c'est un pilote très doué, mais je pense qu'il manque un peu d'expérience pour la F1. Il existe bien d'autres pilotes plus expérimentés qui devraient être en F1 avant lui. Chacun son parcours et ses opportunités. On verra bien ce que ça donnera.

Question piège : tu as des consoles chez toi ?

Non ! En fait, je joue vraiment occasionnellement. Pour en revenir aux jeux de course, je m'amuse beaucoup plus sur un jeu de rallye que sur des jeux de F1 ou de Super Tourisme par exemple. Le réalisme est vraiment mieux rendu et les sensations sont beaucoup plus sympas. Plus proches de la réalité aussi.

Fabrice Walfisch en bref

Né le 22 février 1973
Karting de 1986 à 1991
(vainqueur challenge Yamaha)
Coupe Caterham
(vainqueur championnats 91 et 92)
Formule Ford en 1993
(3e du championnat)
Formule Renault
(Rookie de l'année/1 victoire)
Formule 3 de 1995 à 1997
(5e du championnat en 97)
Formule 3000 depuis 1998

Photo D.R.

LABORATOIRES GARNIER PARIS
FRUCTIS
Shampooing fortifiant antipelliculaire
au concentré actif de fruits.

En associant un actif antipelliculaire au concentré actif de fruits, Fructis élimine rapidement les pellicules tout en fortifiant les cheveux. C'est prouvé : l'association de Fructose, de vitamines B3, B6 et d'acides de fruits rend les cheveux 2 fois plus forts, vraiment plus résistants dès 10 applications.

Fructis. Les cheveux brillent de toute leur force.

7 jours pour dire adieu aux pellicules !

GARANTI PAR LES LABORATOIRES GARNIER

Par Jean Santoni

Pour le moment, la vue cockpit n'a pas été implémentée.

Le crépitement des pots d'échappement renforce un peu plus le dynamisme du pilotage.

COLIN MCRAE RALLY 2

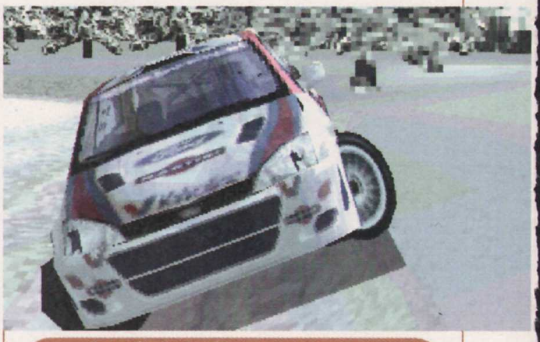
UNE SUITE PROMETTEUSE

Editeur : Codemasters - Developpeur : Codemasters (G.-B.)

Disponible en mai/juin 2000

En exclusivité, voici nos toutes premières impressions sur la suite très attendue de Colin McRae Rally. Une démo très prometteuse qui ne laisse augurer que de bonnes choses.

Plus d'1,5 million d'exemplaires de Colin McRae Rally vendus à travers le monde : des chiffres valent parfois mieux que de longs discours. Mais bon, je ne peux pas vraiment m'arrêter là, je suis un peu obligé d'en dire plus dans de longues phrases. Vous imaginez un article avec deux lignes de texte vous, ça craint du boudin. Et puis mon rédacteur en chef pourrait me fracasser les doigts avec une barre à mine pour me punir ; un pigiste avec des doigts en steak haché, ça ne sert plus à grand-chose. Hum, heu, oups, je m'égare un peu là, où en étais-je ? Ah, oui, ce résultat fait beaucoup d'envieux et donne une idée précise du talent des développeurs de Codemasters. Bon, gardons les pieds sur terre, V-Rally 2, la simulation d'Eden Studios a atteint dernièrement le million d'exemplaires (Rally Championship d'EA fera-t-il un carton dans les charts ? Mystère, il est encore trop tôt). Cet affrontement de chiffres prouve que la concurrence est plutôt acharnée sur ce créneau très apprécié des amateurs de sports mécaniques virtuels (put..., voilà que je me mets à parler comme Raymond Barre maintenant !). S'il y a encore



Une modélisation des véhicules nettement supérieure à celle de V-Rally 2.

quelques mois, Codemasters distillait les informations au compte-gouttes, là, les choses commencent à devenir un peu plus précises. La première démo de cette suite ultra-attendue vient tout juste d'atterrir sur le bureau super bien rangé de notre rédacteur en chef (normal, il est parti en vacances !). Imaginez dans quel état ça nous a mis. J'ai tout juste eu le temps d'enficher le CD de démo dans la console, qu'un essaim de collègues gravitait déjà autour de moi pour tenter de me chiper le paddle que je sers de toutes mes forces, recroquevillé sur mon siège de bureau : « Nan, lâchez-moi ! Preum's ! C'est moi, l'patron ! Grrrr ! »

PAS DE FAUX DÉPART

Cette démo ne dévoile qu'une partie immergée de l'iceberg. Pour le moment, on doit se contenter d'une voiture, la Ford Focus de Mr Colin McRae (depuis 2 ans) et de trois petites

spéciales (Finlande, Suède et France). Rappelons que la version définitive proposera 5 modes de jeu encore tenus secrets, des éléments de gameplay totalement novateurs (eux aussi toujours tenus secrets), plus de 80 spéciales et une bonne vingtaine de bolides... quoi qu'il en soit pour l'instant, on doit se contenter de ça et ce n'est finalement déjà pas si mal. D'autant que cette première prise de contact avec le rejeton de Codemasters permet de se faire une idée assez précise de ce que donnera le gameplay de la version def' : ceux qui ont apprécié les glissades du premier volet, ne seront pas déçus, le pilotage reste très proche de Colin McRae Rally. Il s'agit toujours d'un compromis entre l'arcade et la simulation privilégiant les gros travers. D'entrée de jeu, la conduite procure des sensations très agréables, la prise en main est vraiment immédiate. On sent bien le poids de la voiture, les suspensions des quatre roues sont désormais gérées de façon indépendante, un simple coup de volant permet d'effectuer des dérapages monstrueux, enfin l'impression de vitesse est nettement plus convaincante que dans le premier opus. Bref, globalement on retrouve ses marques. Deux petits reproches toutefois : le jeu des suspensions se révèle un peu trop prononcé et le transfert des masses mériterait un petit réglage (actuellement, l'inertie de votre bolide est la même quelle que soit sa vitesse). Des défauts que Colin McRae himself avait repérés et qui, en toute logique, devraient être corrigés. Sinon, visuellement cette version pré-bêta ne déçoit pas, les voitures composées de 700 polygones n'ont pas grand-chose à envier aux bolides de GT2, on a droit à de jolis effets d'environment-mapping, aux retours de flammes des pots d'échappement et les décors offrent une finesse graphique irréprochable, la modélisation de la nature fait cependant moins naturel que dans Rally Championship. Une démo très prometteuse donc, reste à savoir maintenant si les développeurs sauront intégrer des modes de jeu un peu originaux, car pour l'instant, le contenu de ce second volet menace d'être un poil trop classique. Même si, il est vrai, nous n'en n'avons pas vu grand-chose.

Des bruitages ultra-réalistes qui ont contribué à faire la réputation des simulations de Codemasters.

Pas de clipping sur cette démo. Cool.

Pas encore vu

La version définitive intégrera bien évidemment des déformations de carrosserie plus marquées (il paraît qu'on pourra perdre son pare-chocs), une gestion pointue des dégâts (par exemple, de la fumée s'échappera du capot, si vous maltraitez votre moteur), des projections de boue, de poussière et de neige, une vue cockpit, 10 zones géographiques, plus de 80 spéciales, une vingtaine de bolides ainsi qu'une gestion des dénivelés plus sophistiquée (avec incidence sur le régime du moteur, devers, etc.) et des effets météorologiques plus variés (de la brume ?). Si Codemasters n'a pas encore levé le voile sur les modes de jeu, on sait toutefois que ce deuxième volet ne proposera pas d'école de conduite ni d'éditeur de circuits. Suspens donc.

ENFIN UNE OCCASION DE TESTER VOTRE NIVEAU

LA PRESSION MONTE. PRÉPAREZ-VOUS À VIVRE LES 25 MISSIONS LES PLUS CHAUDES ET LES PLUS INATTENDUES DE VOTRE CARRIÈRE DE PILOTE.

3000
2500
2000
1500
1000
500
0

Par Julien Hubert

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

Editeur : EA Sports - Développeur : Eden (France)

Disponible en avril 2000

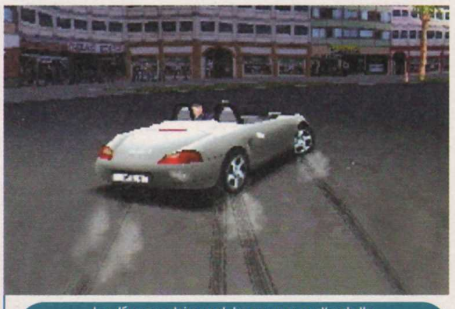
L'EDEN DE EA

Le dernier rejeton d'une série réputée, pointe enfin le bout de ses chevaux. On sort de la routine, avec un produit misant tout sur l'excellence légendaire d'un unique constructeur...

C'est vrai que si nous avions eu affaire à la marque Skoda, par exemple, l'enthousiasme serait vite retombé. On aurait peut-être même pu songer à une nouvelle rubrique, du genre « le jeu le plus glauque du mois ». Bref, vous comprendrez aisément qu'avec une licence Porsche, Electronic Arts saura nous proposer de quoi rêver ! D'autant plus qu'à la vue de ces quelques photos (en exclusivité), on ne peut s'empêcher de saliver. La modélisation des bolides semble très soignée, jusqu'aux moindres vétilles. Sans parler des décors qui s'annoncent plutôt organiques, variés et détaillés. Côté graphismes, donc, il est inutile de s'inquiéter pour le moment ! Mais restons lucides, nous ne sommes pas du genre à nous enflammer avec quelques photos, et préférons attendre sagement une version jouable afin de juger du résultat « en mouvement ». Pour l'heure, passons aux détails de fond.

PLUS DE 50 ANS DE PRESTIGE SUR UNE GALETTE

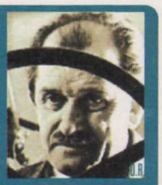
Le principe sera ici de vous faire revivre l'histoire du constructeur allemand, depuis les origines de la marque jusqu'à aujourd'hui. Cette espèce de mode Story appelé ici Evolution, représentera la principale originalité du jeu. Un peu à la manière d'un Gran Turismo, vous devrez commencer par acheter une voiture et participer à des courses pour entamer une carrière de pilote. L'argent récolté en cas de victoire, ainsi que la possibilité de revendre vos anciennes caisses vous permettront d'accéder à des bolides toujours plus puissants. Au total, plus de 70 modèles devraient être proposés, de la première Porsche 356 à la toute dernière 911. Plus classique, le mode Challenge vous proposera une pléthore de compétitions. Chacune d'elles aura une spécialité, qui vous obligera à posséder une voiture particulière... Mais la liste des modes de jeu ne s'arrête pas là et un effort a été apporté aux options multijoueurs. Vous pourrez en effet, à condition d'avoir 3 potes et un multitap sous la main, vous affronter jusqu'à 4 en simultané. Dans la chasse aux fanions, vous devrez être le premier à arriver sur un drapeau qui apparaît aléatoirement sur la piste. Le mode Poursuite, vous proposera de chasser ou d'être chassé par votre adversaire. Tout aussi stressant, le duel au chrono attribue à chaque concurrent une réserve de temps, dont le décompte s'enclenchera à chaque fois que vous serez derrière le joueur en tête. Vient ensuite le classique mode Course, entièrement paramétrable... Convivialité en perspective, donc. Voilà, finissons avec une option originale, baptisée Pilote d'usine. Vous y incarnerez un testeur de Porsche et devrez remplir des missions afin d'obtenir des postes hiérarchiquement plus élevés ! Allez, nous vous donnons rendez-vous le mois prochain pour en savoir plus sur ce titre, développé par la talentueuse équipe française d'Eden (V-Rally 2).



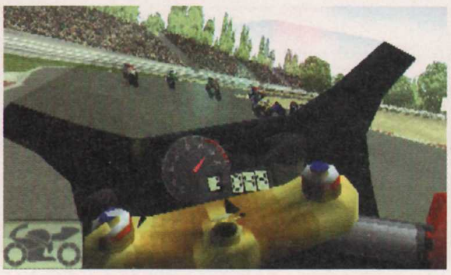
Les dérapages laisseront des marques sur l'asphalte et de la fumée s'échappera.

PORSCHE EN DATES

1948 : La première Porsche (356/1) est née
1949 : Présentation de la voiture de course Cisitalia
1950 : Porsche devient un constructeur automobile indépendant
1951 : Première victoire de Porsche aux 24 H du Mans (avec la 356, catégorie 1100 cc)
1956 : La 10 000e Porsche 356 sort d'usine
1961 : Porsche travaille en secret sur un nouveau modèle possédant un moteur à six cylindres
1963 : Porsche présente la 911 au salon de l'auto de Frankfort
1964 : La production de 911 débute
1969 : Présentation de deux nouveaux modèles, la 914-4 et la 914-6. Pour la deuxième année consécutive, la 911 remporte le rallye de Monte Carlo
1970 : La 917 est dévoilée au monde
1974 : Sortie de la première 911 Turbo
1975 : Présentation de la 924, première voiture de sport moteur avant & propulsion arrière
1977 : La production de 928 débute
1982 : La 956 entame une grande période de victoires
1985 : Lancement de la 959
1988 : Lancement de la 911 Carrera 4
1993 : Présentation du premier Concept Car Boxster
1996 : Début de la production de Porsche Boxster
1997 : Présentation de la nouvelle 911



Ferdinand Porsche (1875-1951), fondateur de la marque.



SUPERBIKE 2000

Editeur : E.A. Sports - Développeur : Milestone (Italie)

Disponible en avril 2000

LA FUTURE RÉFÉRENCE ?

Les bonnes simulations de motos ne sont pas monnaie courante sur PlayStation, c'est le moins qu'on puisse dire. Oui, il y a effectivement la série des Moto Racer, mais cette dernière reste bien trop arcade pour les puristes du genre. C'est ce vide qu'Electronic Arts entend combler, dans sa conquête du monde vidéo-ludique, avec Superbike 2000 ! Ce titre est en fait le deuxième opus du genre, dont la première mouture s'était déjà imposée sur PC. Il dispose en plus de la licence officielle SBK, pour la saison 1999. Ceci a permis à Milestone d'implémenter 20 pilotes réels, dont l'actuel champion du monde en titre et indétrônable Carl Fogarty, ainsi que toutes leurs bécanes réparties en cinq constructeurs (Ducati, Honda, Kawasaki, Yamaha et Aprilia). Autour de tout cela, 13 circuits reproduits au millimètre, devraient vous être proposés. Les quelques photos disponibles laissent présager d'une qualité graphique tout à fait respectable et d'un rendu global très réaliste. Espérons simplement que les différences entre le mode Arcade et le mode Simulation soient marquées et intéressantes, comme c'est le cas sur PC. Nous n'avons pas encore beaucoup de détails à ce sujet, mais on remarque que le facteur d'usure des pneus sera pris en compte (regardez bien en bas à gauche des photos d'écran). De plus, notez que nous avons trouvé la version jouable PC très prometteuse… Si cette mouture PlayStation reste fidèle à l'originale, alors, nous devrions sans aucun doute tenir une nouvelle référence. On vous en dit plus dès le mois prochain.

Par Xavier Brun

THEME PARK WORLD

IL Y EN AURA POUR TOUT LE MONDE

Editeur : Electronic Arts - Développeur : Bullfrog (G-B) - Disponible fin mars 2000

La gestion d'un parc d'attractions n'a jamais été votre tasse de thé ? Eh bien ça tombe plutôt mal car là je ne vais vous parler que de ça ! Et voilà !

Créez votre propre parcours de kart.

Bullfrog Productions Limited

Créé en 1987, Bullfrog se classe parmi les studios de développement ayant beaucoup de succès avec ses jeux vidéo et logiciels, notamment de gestion. Fondée à l'origine par un groupe d'amateurs partageant la même passion, les mêmes idées et désireux de produire des jeux originaux. C'est la série des Theme (Park, Hospital,...) qui a connu le plus gros succès dans l'histoire de cette équipe de développement et qui s'est vendue à plus de 3 millions d'exemplaires dans le monde entier !

http//www.bullfrog.com

Les premiers visiteurs ne doivent pas oublier de passer à la caisse. Pas de resquilleurs chez moi !

Tout petit déjà, vos mains potelées aimaient empiler les Lego® pour former de jolis assemblages, sous les regards émerveillés de vos parents. Quelques petits pots de légumes et fessées plus tard, ce sont les Mecano qui sont passés entre vos dix doigts plus agiles et moins collants. Cette passion pour la construction de voitures, engins sophistiqués et autres édifices, subsiste encore. Aujourd'hui, fini les boutons d'acné et fini d'être traité comme un bambin. Pour satisfaire votre envie insatiable de bâtir du majestueux, plus question que ce soit pour la gloire ou pour épater vos géniteurs. Vous avez compris que pour devenir un homme, il faut posséder, diriger (en l'occurrence ici un véritable empire ludique), et avoir bon appétit. Contrairement à ce que vous disait votre mère quand vous preniez une vingtaine de cuillérées de purée, dont les trois quarts atterrissaient inévitablement dans un récipient nommé « poubelle », il est nécessaire d'avoir les yeux au moins aussi gros que le ventre. Dans la lignée de ses prédécesseurs, ce nouveau jeu de gestion s'adresse à tous ceux qui sont restés des enfants dans l'âme, et aux apprentis adultes. Theme Park World permet de construire le parc d'attractions de vos rêves à travers quatre mondes différents : Le Royaume Perdu, le Monde d'Halloween, la Conquête Spatiale et le Monde Merveilleux.

I'M A « SELF MADE MAN »
OU COMMENT SE FAIRE TOUT SEUL

Le champ vide que vous possédez devra accueillir prochainement de nombreux visiteurs en quête de distractions. Pour satisfaire la clientèle, qui va se révéler de plus en plus exigeante, toutes sortes de manèges et d'aménagements devront être implantés avec le pécule alloué au début du jeu. Les montagnes russes, les courses de karts et autres trains fantômes sont la base de toute bonne vieille vogue qui se respecte. Mais comme toujours « le client est roi ». Il est donc nécessaire de se mettre dans la peau de chacun d'entre eux. Pour les grincheux, les toilettes vétustes et éloignées ou des files d'attente interminables ne doivent pas exister sur votre territoire. D'autres apprécient les belles décorations et les frites salées comme à la maison. Si vous ne désirez pas les voir fulminer et prendre la direction de la sortie, pensez à investir dans tous ces petits à-côtés qui inciteront les clients à arborer un grand sourire, et surtout à claquer un maximum de pognon. C'est quand même le but du jeu ! Theme Park World innove avec la 3D et une fonction caméscope permettant de passer en vue subjective pour se promener dans les parcs, voire de profiter des attractions en vous installant à bord des manèges que vous avez créés. Bien que le principe reste le même, ce nouveau soft d'Electronic Arts offre une durée de vie exceptionnelle à tous les petits génies créateurs. Theme Park World ne devrait avoir aucun mal à séduire les amateurs (exigeants ou non) de jeux de gestion/stratégie.

Terminer premier sur vos propres parcours est la moindre des choses, mais pas très fair play vis-à-vis de vos invités.

Avec cette vue générale, on se rend bien compte de la fréquentation.

Testez tous les manèges pour les évaluer.

RESTEZ AU TOP

L'ENJEU MONTE. LES CAMÉRAS DU MONDE ENTIER SONT BRAQUÉES SUR VOUS ET VOUS DÉCOUVREZ À VOS CÔTÉS UN AUTRE AVION EN MODE MULTIJOUEUR ... CO-ÉQUIPIER OU ENNEMI ? DIFFICILE DE RESTER AU SOMMET.

10 000
9500
9000
8500
8000
7500
7000
6500
6000
5500
5000
4500
4000
3500
3000
2500
2000
1500
1000
500
0

EAGLE ONE

L'ACTION ALTITUDE MAXIMUM

www.fr.infogrames.com
www.eagle-one.com

PlayStation

INFOGRAMES

© 2000 Infogrames. PlayStation and Playstation are registred trademarks of Sony Computer Entertainment.

Créature : lége

Vol
Les autres créatures noires gagnent +1/+1.
Les créatures non-noires gagnent -1/-1.

«En vérité je vous le dis, les temps changent.»
— Crovax.

Illus. Mark Zug
©1993-2000 Wizards of the Coast, Inc. 51/143

3/3

NÉMÉSIS

Ami ou ennemi ?
A toi de décider.

SORTIE LE
15 FÉVRIER

Magic: L'Assemblée®, 2000 commence fort.

Découvre Némésis, un véritable petit concentré d'astuce et de subtilité qui développe de nouvelles dynamiques de jeu pour pourfendre les défenses de tes adversaires.

Les "Laccolithes". Ces créatures, une fois bloquées, éprouvent très sérieusement toute créature contrôlée par ton adversaire. Effet de surprise garanti.

Les cartes "Evanescence". Des créatures et des enchantements qui provoquent des dégâts considérables, puis disparaissent avant que ton adversaire ne comprenne ce qui lui arrive.

Némésis en boosters* pour les audacieux avides d'entrer directement dans le vif du sujet. Et peut-être une carte Premium !

* Booster: pochette de 15 cartes complémentaires.

Et aussi 4 decks* à thème. Mercenaire (noir), Répliquant (noir/vert), Éruption (rouge/blanc), Dépression (vert/bleu): 4 decks de 60 cartes "prêts à jouer" qui vont te révéler toutes les facettes de Némésis.

* Deck: paquet de cartes mises en jeu.

Pour tout savoir: 01 43 96 35 65
www.wizards.com/france

MAGIC L'Assemblée®

Toutes les marques déposées sont propriétés de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.

Par Karine Nitkiewicz

On peut calculer et régler sa vitesse pour doser sa frappe, ou encore ajuster sa direction.

EVERYBODY'S GOLF 2

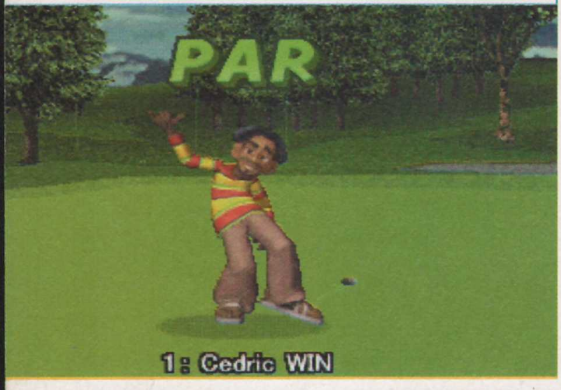
Editeur : Sony Japon - Développeur : Sony (Japon)

Disponible en mars 2000

TOUS SUR LE GREEN !

Le golf a la réputation d'être un sport réservé à une certaine élite. De celle qui se pavane en grosses berlines flamboyantes et autres précieux apparats. Mais voilà, la lutte des classes aidant, la discipline s'est démocratisée. Tous à vos clubs !

C'est bien la première fois que je vois un rasta qui joue au golf !



Quelques menues explications bien appréciables pour les novices.

Quand on y pense, on pourrait affirmer que le golf n'est pas un sport à proprement parler. A quoi bon réfléchir 3 heures avant de frapper, avec une intensité soigneusement dosée, dans une p'tite boule blanche quelconque ? Ça ressemblerait presque à la pétanque. Sauf que pour cette dernière, les boules sont plus imposantes et la distance à parcourir moins étendue, merci, je suis au courant. Mais j'y pense, il n'existe aucune simulation de pétanque sur console ? On a déjà eu droit à une simulation de pêche à la truite, alors ! N'empêche que ça pourrait en intéresser plus d'un… M'enfin, pour l'instant, on va se cantonner au golf, et plus précisément à la suite de Hot Shots Golf, j'ai nommé Hot Shots Golf 2 le retour, ou plutôt Everybody's Golf. Comme son nom l'indique, ce jeu se destine autant aux amateurs qu'aux joueurs confirmés. On débute avec trois personnages et deux parcours, et l'on en gagne un nouveau à chaque victoire. Je conseille vivement le mode Training pour les novices.

UNE AFFAIRE DE DOSAGE

Saviez-vous qu'un parcours de golf n'est pas clairement délimité ? Ben non, on peut visualiser en gros le parcours mais sans plus, alors on donne tout ce qu'on a pour frapper très fort la première balle et puis on dose, puisque le vainqueur est celui qui met sa balle dans le trou final en un minimum de coups. Enfin, c'est la règle générale. Et puis on apprend à doser ses actions. Et c'est là que tout réside. Ce n'est pas en tirant comme un bourrin dans tous les sens que l'on obtiendra plus vite la victoire. Il faut doser ses coups et régler sa puissance de frappe. La visualisation des dénivelés est d'ailleurs bien pratique pour orienter ses tirs lorsque l'on approche du dernier spot. On peut aussi jouer jusqu'à 4, et ainsi créer sa dream team pour affronter l'Intelligence Artificielle. Le moteur est bien fluide, les décors sont classiques avec beaucoup de verdure, et on a même droit à quelques changements climatiques avec un peu de neige par-ci et un peu de pluie par-là. Les effets visuels sont bien rendus, notamment pour le coup « spécial force » lorsque l'on arrive à parfaitement définir son coup, que l'on peut aussi revoir en replay tellement on en est fier ! Laissez-vous tenter par l'appel du gazon virtuel, en attendant les beaux jours…

GOLF (dixit le Petit Larousse)

n.m. (mot angl.) Sport qui consiste à envoyer, en un minimum de coups, une balle, à l'aide de crosses (clubs), dans les 18 trous successifs d'un vaste terrain. A ne pas confondre avec GOLFE, communément appelée la guerre de LE GOLFE qui s'est déroulée sur le sable irakien, il y a 9 ans.

LE SANG VA COULER...

RESIDENT EVIL 3

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

CAPCOM

PlayStation

PRIX FOU !

Offrez-vous plus de 1000 jeux-consoles-périphériques

- Paiement sécurisé par carte bancaire (ou par chèque).
- Livraison à domicile gratuite*.

Pour tout renseignement, appelez nous au 0 825 019 029 (0,99 F TTC/minute)

www.rueducommerce.fr

www. Rue du Commerce fr

LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

*Livraison gratuite à domicile sur les jeux jusqu'au 29/02/2000. Photos non contractuelles.

Tarifs du 07/03/2000 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Toutes les marques représentées sont des marques protégées dont l'utilisation est soumise à autorisation. Photographie réalisée en décor reconstitué.

Par Jean Santoni

SNO X

UN CONCURRENT DE SLED STORM ?

Editeur: Crave Entertainment - Développeur: UDS (Suède) - Disponible en mai/juin 2000

Après EA, c'est au tour de Crave Entertainment de s'intéresser à ces motos montées sur chenilles qui polluent la flore de la montagne et effraient marmottes, lapins, chamois et caribous.

Une vue guidon très réussie tout comme celle de No Fear.

Les réactions des motos-neige sont plutôt agréables.

En sortant Sled Storm, EA Sports à contribué à renouveler un petit peu le paysage des simulations de sports motorisés. Même si le public n'a pas autant répondu présent que pour un FIFA (normal, la moto neige est loin d'être aussi populaire que le ballon rond), leur soft, séduisant sur de nombreux points, a tout de même remporter un certain succès. EA Sports qui prend des risques, ça plaît et puis un label aussi connu ça aide à les minimiser non ? Du coup, ça a donné des idées à un autre éditeur. Que voulez-vous c'est comme ça , c'est la vie (Copyright Dave Martinyuk), des développeurs tentent leur chance sur un créneau encore inexploité, le genre prouve plus ou moins qu'il est commercialement efficace et paf, quelques mois après on est à peu près certain de voir débarquer sur le marché des productions similaires. C'est donc Crave Entertainment qui s'y colle cette fois, toujours fidèle à son leitmotiv : lutter contre la standardisation actuelle des produits en proposant un peu d'originalité dans un monde dominé par les genres les plus rentables. Bon ok, il y a beau avoir des motoneiges, Sno X (prononcé Cross, siou plaît, ça fait plus classe) reste ce qu'il est, à savoir, un jeu de course... dépaysant je vous l'accorde. Avant de rentrer dans le vif du sujet sachez que ce soft a été développé par UDS. Ce studio vous est peut-être totalement inconnu, pourtant cette équipe de programmeurs suédois est à l'origine du fameux No Fear Downhill (édité par Codemasters), si vous voulez vraiment tout savoir, on lui doit également

La classe en quelques mots

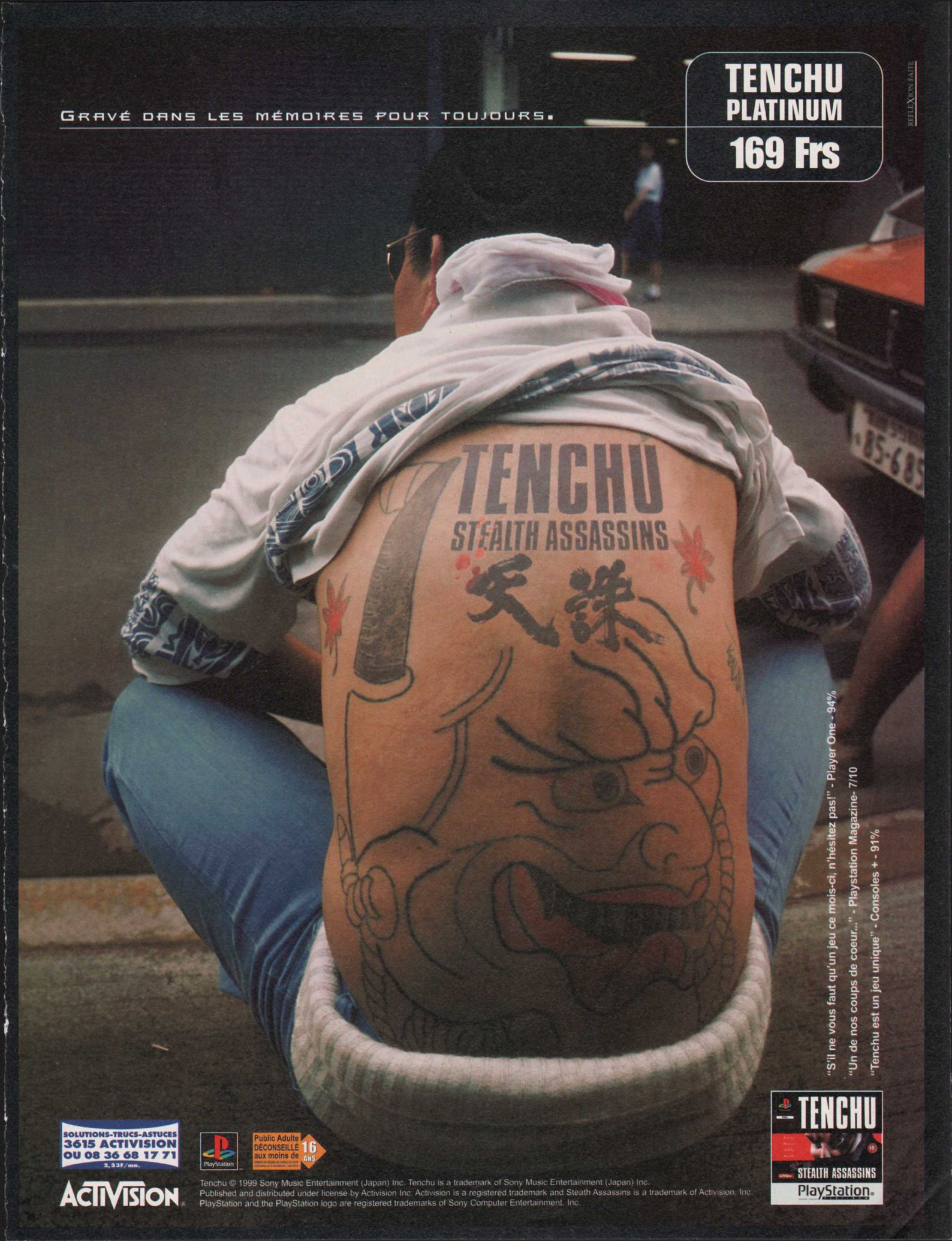
Toujours pour vous la taper grave de grave en société, voici quelques info complémentaires sur UDS. Commençons par une petite devinette : qu'est ce que les initiales UDS signifient ? Réponse : Unique Developpment Studio. Ressortez ça à un dîner mondain, vous verrez, vous ferez forte impression, les bourgeoises vont roucouler ! Pour définitivement séduire ces dames, vous pourrez également leur dire que UDS a été fondée en 1993, que leurs deux premiers titres, Obsession et Substation tournaient sur Atari ST, que les développeurs bossent pas mal pour PC et qu'ils préparent actuellement un jeu dédié au maquette d'avion Airfix (intitulé Airfix Dogfights) ainsi qu'une course de caddie (Mall Maniacs). Ah, j'allais oublier, la cerise sur le gatô : UDS emploie actuellement 39 personnes.

Huit circuits seulement, souhaitons que les développeurs revoient ce chiffre à la hausse.

Fun Tracks, un jeu PC dans la lignée de Micro-Machine vraiment très réussi. Bref, on n'a pas à faire à des branquignoles et puis être originaire de la Suède quand on se lance dans le développement d'un jeu de moto-neige, mine de rien ça aide !

UN CONCURRENT SÉRIEUX ?

Le contenu de Sno X ne révolutionnera pas le genre. On retrouve ici tous les modes de jeu habituels (Championnat, Course Simple, Contre la Montre). Sur ce coup-là je suis un peu vache, les développeurs ont quand même pensé à intégrer une épreuve un peu originale très proche des courses de côte de GT2 : le Hill Climbing. A l'inverse du titre d'EA Sports, Sno X ne permettra pas de faire le singe sur sa moto-neige, en clair pas de tricks au programme. En revanche, vous aurez la possibilité de créer vos propres tracés via un éditeur de circuits très simple d'accès et relativement complet (nombreuses configurations de virages, tunnel, ponts, bosses, conditions climatiques etc.). Sinon, vous pourrez chevaucher 12 modèles Yamaha (des 500, des 600 et des 700 cm³) et customiser vos bécanes grâce au fric durement gagné durant le championnat. Les huit circuits quant à eux sont tous des tracés officiels. Cette version pré-bêta bénéficie d'un moteur 3D performant (modélisation des engins réaliste, clipping plutôt bien géré, impression de vitesse convaincantes, traces des chenilles dans la neige) enfin même si le pilotage s'est révélé très accessible, ce dernier ne nous a pas paru pour autant superficiel. De quoi finalement nous rassurer sur l'avenir de ce titre.


GRAVÉ DANS LES MÉMOIRES POUR TOUJOURS.
TENCHU
PLATINUM
169 Frs
REFLEXION FAITE
TENCHU
STEALTH ASSASSINS
"S'il ne vous faut qu'un jeu ce mois-ci, n'hésitez pas!" - Player One - 94%
"Un de nos coups de coeur..." - Playstation Magazine- 7/10
"Tenchu est un jeu unique" - Consoles + - 91%
SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
2,23F/mn.
PlayStation
Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16 ANS
ACTIVISION
Tenchu © 1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc. Tenchu is a trademark of Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
Published and distributed under license by Activision Inc. Activision is a registered trademark and Steath Assassins is a trademark of Activision, Inc.
PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.
TENCHU
STEALTH ASSASSINS
PlayStation.

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania

Tous les mercredis et samedis
dans tous les Micromania et sur écran géant
un démonstrateur vous permet
de découvrir tous les coups,
toutes les techniques
et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MERCREDI 1er MARS - SAMEDI 4 MARS

ISS PRO EVOLUTION

Seul ou à 4, ISS Pro Evolution reste la référence absolue en matière de simulation de foot : moteur entièrement nouveau, 9 stades majeurs, 52 équipes nationales et 16 équipes de club (2 équipes emblématiques de chaque pays). Sauvegardez vos buts, créez vos joueurs, effectuez des transferts de joueurs.. et appréciez l'intelligence artificielle encore jamais créée pour un jeu de foot !

MERCREDI 8 MARS - SAMEDI 11 MARS

RESIDENT EVIL 3

Une atmosphère inimitable pleine de tension et de suspense : plus de zombies (10 sortes différentes) à l'intelligence artificielle plus poussée, plus difficiles à combattre, plus rapides et plus agressifs... Chacune de vos décisions influencera le dénouement de cette histoire non linéaire !

MERCREDI 15 MARS - SAMEDI 18 MARS

STAGE rollcage II

Rollcage nous revient dans une version extrême ! 6 décors, un nouveau moteur graphique, une musique d'enfer, plus de 20 voitures et circuits différents, 5 leagues, de nouveaux modes de jeu (dont un mode multi-joueurs) : time attack, survivor, demolition, de nouvelles armes, bref seul ou à deux Rollcage va vous éclater !

MERCREDI 22 MARS - SAMEDI 25 MARS

fear effect

Premier jeu en full motion FX (technique permettant au personnage d'évoluer dans un décor de scènes cinématiques), une multi-animation des personnages donnant une totale liberté de mouvement. Plus de 20 heures de jeu, 3 personnages différents à incarner.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Ccial Carrefour Antibes
06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS NOUVEAU
C.Ccial Auchan La Chapelle-Saint-Aubin
78650 La Chapelle-Saint-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE NOUVEAU
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55,41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY NOUVEAU
C.Ccial Auchan Val de Fontenay
9412 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE NOUVEAU
C.Ccial Géant La Valentine - 13001 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN NOUVEAU
C.Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE NOUVEAU
C.Ccial Auchan Les Trois Fontaines
45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin - 78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les Quatre Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les 3 Fontaines - Niveau Bas - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

NOUVEAU !

18000 codes, astuces soluces à consulter gratuitement.

www.micromania.fr

Pour tout savoir, à tout moment sur tous les jeux !

FLASH-INFOS :
L'information de dernière minute.

INFORMATIONS :
L'actualité des jeux, les démonstrations en magasin...

MEDAL OF HONOR :
Pour chaque nouveauté, nous effectuons un test : découvrez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

ZONE MICROMANE :
Avec la Mégacarte consultez en temps réel le prix de reprise des jeux, votre compte personnel, le total de vos avoirs, les coordonnées des Micromania...

À LA UNE SUR :
Allez directement à l'information PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy...

CODES ET ASTUCES
Consultez dès maintenant et gratuitement 17000 codes, astuces, soluces ! Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Crash Team Racing, Age of Empires 2, Final Fantasy 8...

ZOOMS :
140 nouveaux Zooms sur les meilleurs jeux du moment à découvrir d'urgence !

OFFRE PRIVILÈGE
Si vous n'avez pas encore d'accès internet, Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit* à Internet.

GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez** peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 50 F.

PROCHAINES SORTIES
Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

ÇA VIENT DE SORTIR
Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

L'actualité de votre Micromania en instantané sur www.micromania.fr

Informez-vous sur les promotions, les démonstrations, les événements qui ont lieu dans votre Micromania.

* Hors coût des communications téléphoniques au tarif local. ** Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine.

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - RDC - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 670400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

Par Dave Martinyuk & Julien Hubert

STAR IXIOM

LA QUALITÉ SANS ORIGINALITÉ

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Namco (Japon) - Disponible en avril 2000

Namco est un développeur de génie qui s'attaque décidément à tous les genres. Dans le style Space Opera belliqueux, il y avait eu Starblade Alpha, en 96, et depuis, plus rien. Dans le genre, les Colony Wars se sont révélés on ne peut plus réussis et, même s'il n'est pas possible de parler ici de plagiat, force est de constater que Star Ixiom ressemble beaucoup aux titres Psygnosis. C'est un peu comme si le concept, en lui-même, imposait ses propres règles et ses propres limites, comme si l'innovation véritable était interdite et que tout, dans ce genre, devait se ressembler. Attendez-vous donc à aller affronter différentes sortes de vaisseaux ennemis aux quatre coins de la galaxie, pour protéger votre base ou certaines planètes. Votre vaisseau ira en s'améliorant au fil des missions et vos compatriotes n'auront de cesse de vous féliciter à chaque victoire, leur vie étant entre vos mains. Un titre de qualité, a priori, qui aura simplement un peu de mal à se démarquer… Et puis les shoots en Europe…

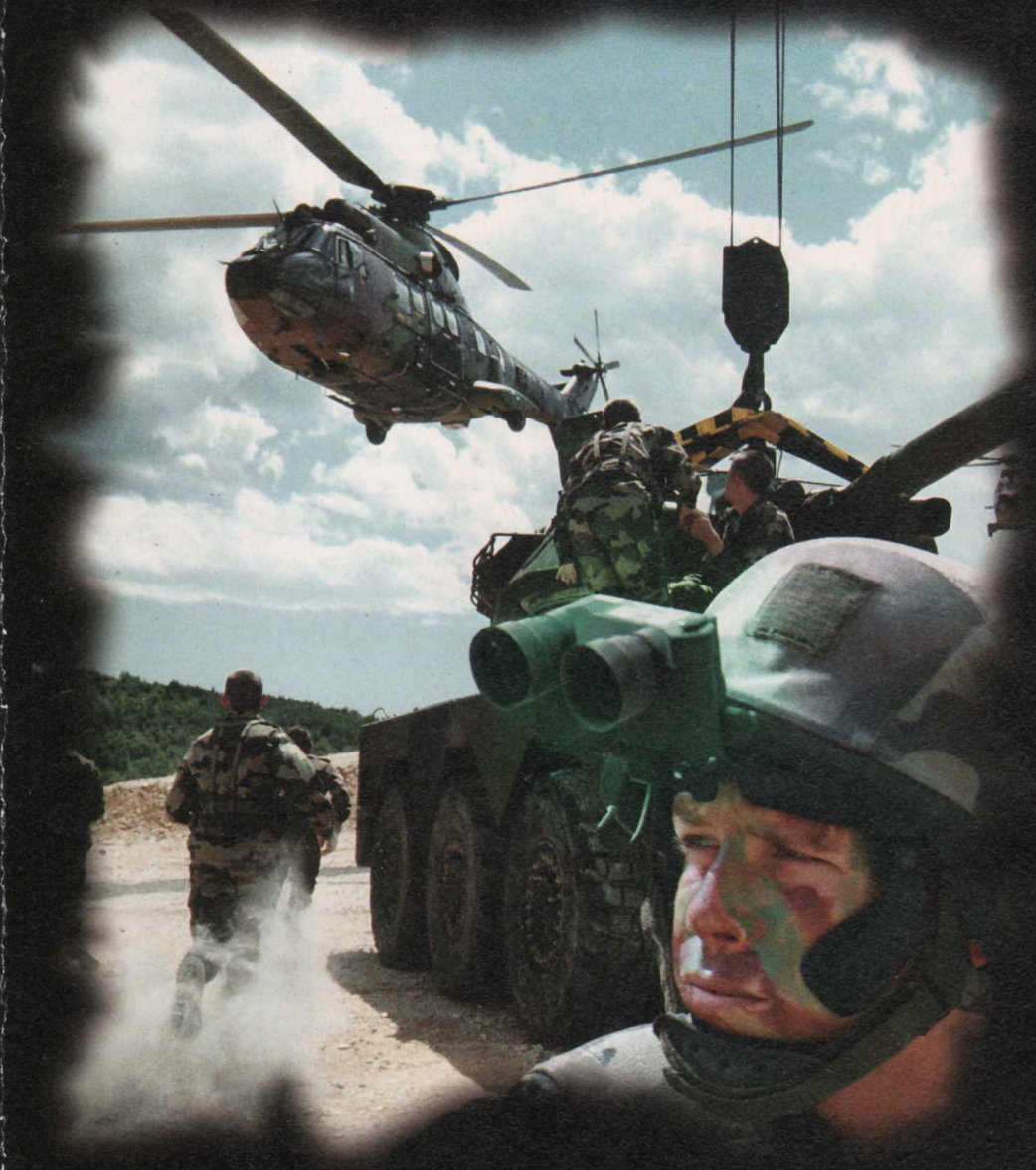
JOJO'S BIZARRE ADVENTURES

BASTON 2D SPECTACULAIRE

Éditeur: Virgin Interactive - Développeur : Capcom - Disponible en avril 2000

Sorti il y a quelques mois au pays du Soleil Levant, Jojo avait su ravir les pros du jeu de castagne. Aujourd'hui, c'est un peu surpris que nous apprenons sa venue chez nous, en Europe... En effet, ce soft est tiré d'une série de mangas très populaire au Japon, mais inconnue ici ! Le style très kitch des personnages et de l'ambiance graphique générale aura du mal à heurter nos sensibilités occidentales, mais ne vous méprenez pas pour autant, nous avons là une production Capcom des plus efficaces. Du spectaculaire à la Capcom mais avec originalité. Bref, vous prendrez ici le contrôle de personnages possédant chacun leur Stand, sortes d'entités qui vous viendront en aide, histoire de doubler l'efficacité de vos assauts. Ainsi, ce n'est pas moins de 4 personnages qui pourront être animés en même temps à l'écran, exécutant des combos dévastatrices ! Malheureusement, la qualité globale de l'animation et des graphismes en pâtit, mais bon, le plaisir de jeu répond toujours présent. De plus, le mode SP Story de la version japonaise est resté. Il s'agit d'une sorte de mode Scénario, qui vous propose de revivre étape par étape le déroulement du manga, avec de petites scènes intermédiaires et même de nombreux mini-jeux très variés ! Bref, vous l'aurez compris, l'originalité et la qualité du gameplay devraient satisfaire tous ceux qui savent apprécier la baston 2D, un genre en perte de vitesse, surtout chez nous.

Vous faites quoi ces 3 prochaines années ?



Devenez Engagé Volontaire, Sous-officier, Officier :

En fonction de votre âge et de votre niveau d'études, l'Armée de Terre vous propose un contrat d'engagement.

Renseignez-vous !

Dans nos 400 métiers, il y en a forcément un qui vous ressemble.

08 36 68 24 14*

*(2,23 F/Mn)

3615 TERRE**

**(1,29 F/Mn)

www.defense.gouv.fr/terre

ARMEE DE TERRE

L'engagement par excellence

Ministère de la Défense

L'Armée de Terre recrute dans plus de 400 métiers

Pour plus d'informations, retourner ce coupon à :

DPMAT/ Bureau Information Carrières
93, Bld du Montparnasse 75006 PARIS

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Sexe : M** ☐ **F** ☐

Date de naissance : ..... **Adresse :** .....

.....

Code postal : ..... **Ville :** .....

Niveau d'études: ☐ **BEPC** ☐ **CAP** ☐ **BEP** ☐ **BAC PRO** ☐ **BAC** ☐ **BAC+** .....

Diplôme(s) : ☐ **BEPC** ☐ **CAP** ☐ **BEP** ☐ **BAC PRO** ☐ **BAC** ☐ **BAC+** .....

ARMEE DE TERRE
L'engagement par excellence

PlayStat 0003

Par Grégory Szriftgiser

GEKIDO

UNE NOUVELLE TENTATIVE...

Editeur : Infogrames - Developpeur : N.A.P.S. Team (Sicile)

Disponible en mai 2000

Mouais. Pour le moment, le genre a décidément raté toutes ses tentatives de passage à la 3D. Difficile, en effet, de retrouver les sensations des bonnes vieilles bornes d'arcade ou même des premiers titres console du genre, sur lesquels nous avions passé tant de temps à casser du faux punk... Et pourtant, on veut encore y croire. Et Gekido Urban Fighters, contre toute attente, semble pouvoir prétendre au titre !

Avant toute chose, il faut savoir que Gekido a été entièrement développé par 2 – deux – personnes. Des Siciliens même : NA.P.S Team. Ce qui au regard du travail effectué, en 1 an et demi qui plus est, et du nombre de choses que propose le titre établit déjà une belle performance. Plusieurs modes de jeu seront proposés. Le premier est le classique scénario de la fille enlevée à retrouver, le long de 17 niveaux plutôt longs. On pourra se lancer dans cette aventure avec 4 personnages pour commencer, puis 9 au total après les avoir débloqués. Ces personnages permettront d'apprécier notamment le second mode du jeu : le mode Arena Battle, qui correspond à un jeu de baston plus classique, si ce n'est qu'il se joue jusqu'à 4 en même temps ! Enfin, un dernier mode, Street Battle, permettra de se balader dans les rues en cassant vague d'ennemis après vague d'ennemis. Un mode défouloir, qui permettra aussi de débloquer de nouvelles arènes et surtout d'apprendre des combos inédites. Le système de jeu gère en effet la progression des personnages, qui pourront exécuter de nouvelles combos régulièrement. Celles-ci semblent très nombreuses et apportent il est vrai un intérêt indéniable au jeu. Pour finir, on retrouvera la jauge « rage », c'est-à-dire les furies, ainsi que l'interactivité avec les décors, des armes façon barre à mine, flingues, couteaux, etc., et jusqu'à 8 ennemis en même temps à l'écran. Le tout découpé avec des cut-scenes régulières et de l'action quasi incessante. A vu de nez, Gekido semble bien parti pour être la tentative la plus fructueuse à ce jour, même s'il reste tributaire des limitations du genre.

N. GEN

UNE IDÉE INTÉRESSANTE

Editeur : Infogrames - Developpeur : Curly Monsters (G.B.) - Disponible en mai 2000

N.Gen sera donc le premier titre de Curly Monsters, studio de développement tout nouveau tout beau. Enfin presque, constitué d'anciens développeurs de Psygnosis (qui ont notamment travaillé sur le premier WipEout), Curly Monsters n'est pas pour autant un studio d'amateurs. Leur volonté : proposer un jeu d'inspiration arcade, 100 % actions et sensations. Et ma foi, leur idée est excellente. Car si le principe semble basique, le gameplay a été approfondi pour satisfaire le support console au mieux. Comment ? En s'inspirant d'un maître en la matière : Gran Turismo ! Vite fait, quelques chiffres : 14 environnements différents, 40 chasseurs et jets pour se tirer la bourre, un mode deux joueurs en écran splitté, des armes offensives et défensives, bref, un titre bien enveloppé. En outre, ce qu'il doit à Gran Turismo, c'est tout simplement le système de permis – ici celui des licences de vol - qui

permet de s'inscrire aux différentes classes de courses, et le système d'up-grades. En effet, chaque course remportée vous rapportera des sous à dépenser pour acheter de meilleurs canards (petites ailettes de devant), des turbos et autres options de manœuvrabilité ou d'afterburners. Pendant les courses, c'est simple : foncer en évitant de se planter dans une montagne ou un building. Si, au début, les courses sont plutôt lentes, les classes supérieures deviennent vite riches en sensations. Le moteur souffre d'un popup assez conséquent, mais qui bizarrement ne se remarque pas quand on joue, mais plutôt lorsqu'on est spectateur. Pour le reste de la technique, c'est un niveau très correct que nous offre Curly Monsters. Les replays sont attirants et, globalement, N.Gen ne semble pas du tout dénué d'intérêt. On verra bien, quoi qu'il arrive !

A chacun son Internet

INFONIE CLIC 0,25F* la minute

La formule dédiée aux internautes occasionnels

* 0,25 FTTC / minute, accès Internet illimité + communications téléphoniques comprises.

INFONIE TOP 99F* 20H

La formule idéale des internautes réguliers

* 99 FTTC / mois = accès Internet illimité + 20 heures de communications téléphoniques comprises. 0,25 FTTC la minute supplémentaire.

INFONIE TOP 189F* 40H

La formule des surfers passionnés

* 189 FTTC / mois = accès Internet illimité + 40 heures de communications téléphoniques comprises. 0,25 FTTC la minute supplémentaire.

Pour toute information :

0,99 FTTC/mn

N° Indigo 0 825 825 825

INFONIE

A chacun son Internet

www.infonie.com

sur CD-Rom joint

OFFRE SPÉCIALE NOUVEAUX ABONNÉS

Jusqu'à 12h d'Internet totalement gratuites offertes sous forme de réduction de prix de votre formule.*

*En souscrivant avant le 31/12/2000, vous pourrez profiter d'une réduction de prix équivalente à 2, 6 ou 12 heures d'Internet totalement gratuites (accès Internet + communications téléphoniques) suivant la formule choisie. Réduction valable le premier mois d'abonnement. Offre limitée à un abonnement par foyer (même nom, même adresse). Offre non cumulable, valable en France Métropolitaine dans la limite des stocks disponibles.

Crédit photo : PIX Whitehead Chris - INFOSOURCES SA au capital de 70 640 840 FF - RCS Nanterre 400 085 320
EUROPACE

Par Xavier Brun

GHOUL PANIC

POMMES D'AMOUR ET CHICHIS BIEN HUILEUX

Editeur : Sony C.E. - Developpeur : Namco (Japon) - Disponible le 12 avril 2000

Namco persiste avec ses jeux de tir très spéciaux dans un genre qui a énormément de mal à percer chez nous. Ghoul Panic inversera-t-il la tendance ?

Dans ces WC qui sentent bon la Javel®, les araignées remplacent les fantômes.

Après quelques chefs-d'œuvre de la trempe de Tekken, Ridge Racer ou Ace Combat, Namco donne désormais dans le genre « Je tire sur tout ce qui bouge ». Un pari réussi avec l'excellent Time Crisis (dont la suite toujours très attendue ne devrait plus trop tarder). Puis est arrivé Point Blank, ce petit jeu atypique sans prétention, qui permettait aux accros de la gâchette de ne pas enterrer leur G-Con 45. En août 99, l'éditeur développait le second volet de Point Blank, une suite qui n'apportait rien de plus par rapport à son aîné. Aujourd'hui, les joueurs sont en droit d'espérer de nouveaux titres, avec de nouvelles sensations et des idées novatrices. D'accord, on ne peut être bon tout le temps mais récidiver une deuxième fois avec un jeu dont l'intérêt ne dépasse pas les trente minutes, cela relève presque du dérapage ou du manque de créativité. Pour Namco, l'avenir semble toujours ouvert pour ce genre de jeux ultra-basiques et dont la réalisation n'est pas digne d'une PlayStation. Ce n'est pas Ghoul Panic qui me fera mentir.

ATTENTION LES YEUX !

Ghoul Panic sort du même moule que Point Blank, c'est-à-dire qu'il propose soixante-dix épreuves toutes plus déjantées les unes que les autres. Il faut shooter des squelettes, des momies, des boîtes, des livres, des pots de fleurs... et surtout des fantômes puisque tout se passe dans une maison hantée. A chaque fois, un chronomètre et un nombre de balles sont alloués. C'est le principe de la fête foraine, la beauferie en moins. Ces épreuves, qui durent entre trois et soixante secondes, entrecoupées de temps de chargement, sont d'un intérêt vraiment particulier : ne pas se faire embrasser par les fantômes, tirer sur un poulet pour qu'il retombe dans une assiette... vous voyez le genre. Question subtilité, on repassera. Lorsque l'objectif n'est pas atteint, des rires ironiques sont envoyés (les mêmes que dans Smash Court Tennis, sûrement par souci d'économie). On s'amuse autant que dans une Sitcom ! AB Production, ça laisse des traces irréversibles ! Au final, on passe plus de temps à regarder « chargement en cours » qu'à jouer. Dans un sens ce n'est pas plus mal, car au bout de cinq minutes de jeu, on a les yeux tellement explosés (tel un Mister Magoo), que l'on arrête la partie sans s'en apercevoir. Le conseil (avertissement sur l'épilepsie dans la notice des jeux) de faire des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures est donc caduc avec Ghoul Panic. Enfin pour avoir un minimum de fun, encore faut-il détenir un Gun-Con 45, car à la manette, autant vous le dire tout de suite, vous pouvez oublier ! Avec le flingue, seul le mode Multi-joueurs (jusqu'à huit à tour de rôle) est assez fun ; quant au mode Aventure, ben, on cherche encore la signification du mot Aventure. La Foire du Trône ou une bonne vieille cassette de Casper le Fantôme, ce n'est pas si mal finalement !

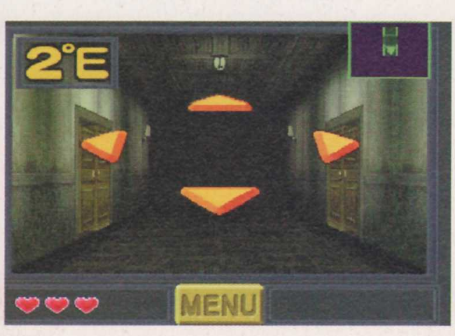
Cette fois les fantômes sont dans la maison et il faut toujours en shooter un maximum.

Reproduire un squelette à l'identique, Namco a dû s'inspirer des petits jeux d'été des grands quotidiens : sans intérêt.

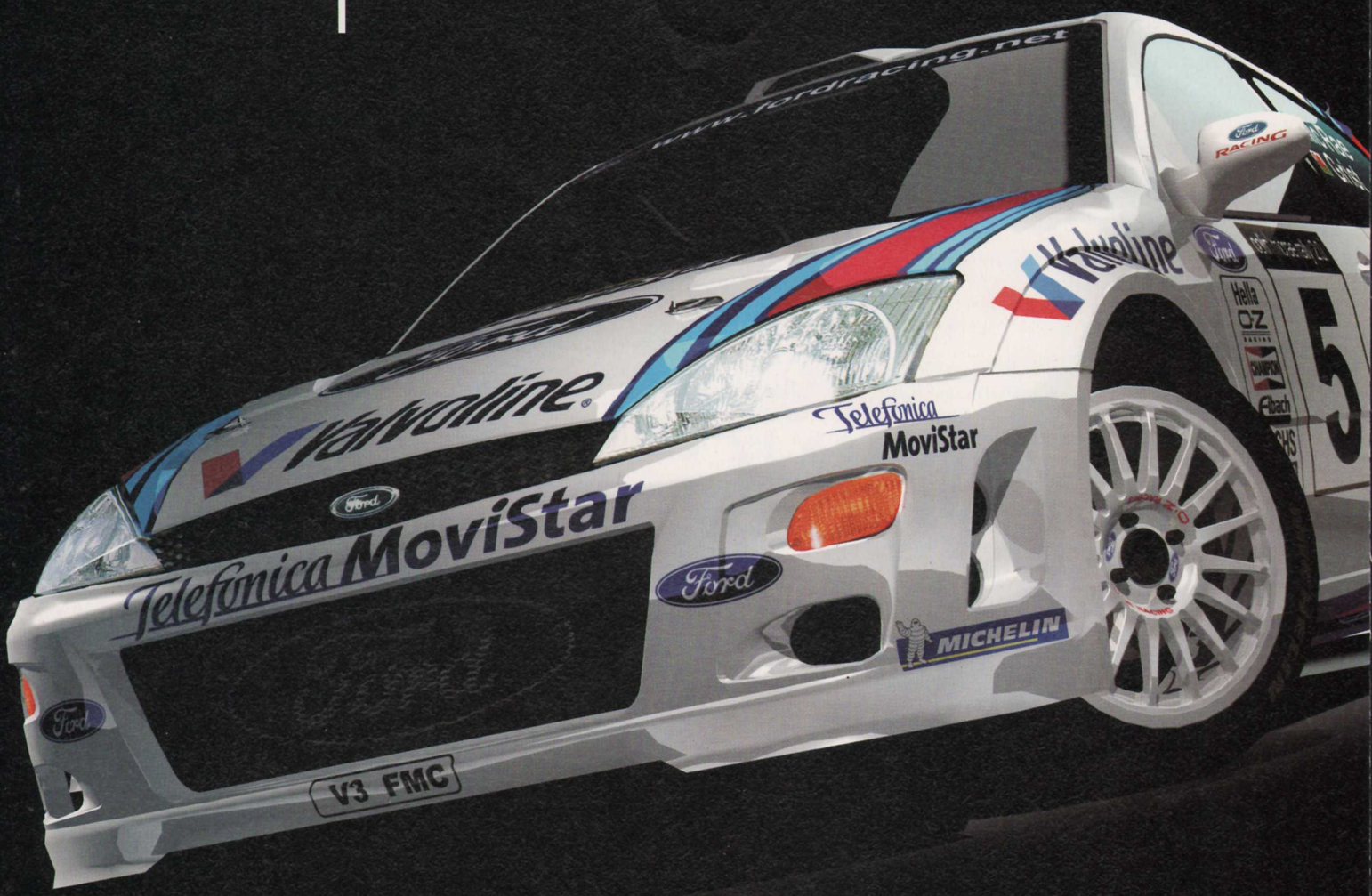
Namco met Internet dans les salles d'arcade

La nouvelle mode au Japon vient d'être lancée par Namco et on risque de parler longtemps de ce nouveau phénomène qui mélange deux grandes tendances de ces dernières années : l'arcade et le On-Line. Une expérience grandeur nature est en train de se dérouler entre Osaka et Tokyo. Deux bornes d'arcade Rave Racer ont été reliées par les fils de téléphone. Les joueurs peuvent se lancer des défis à plusieurs sur un même circuit sans forcément habiter la même ville. Namco a tenté ce procédé en collaboration avec NTT, le France Telecom japonais, qui a fourni un modem spécial permettant d'acheminer des données informatiques 5 000 fois plus vite que nos modems classiques.

http://www.namco.com



départ | imminent



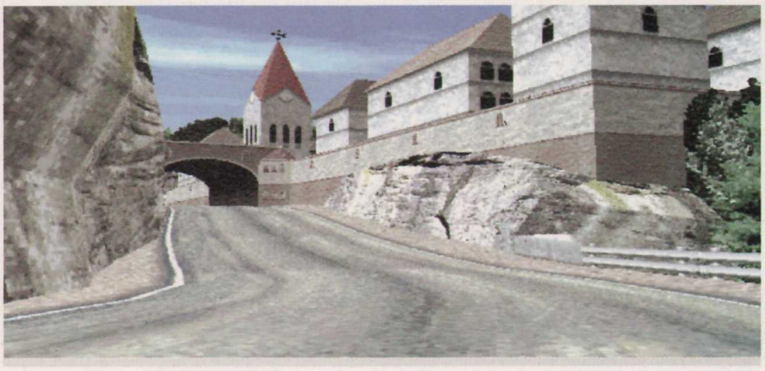
colin | mcrae | rally | 2.0 avril

PlayStation

www.codemasters.com

Codemasters®

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0 ™" is a trademark of Codemasters. "Colin McRae ™" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and /or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. "PS" and " PlayStation", are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.



VANISHING POINT

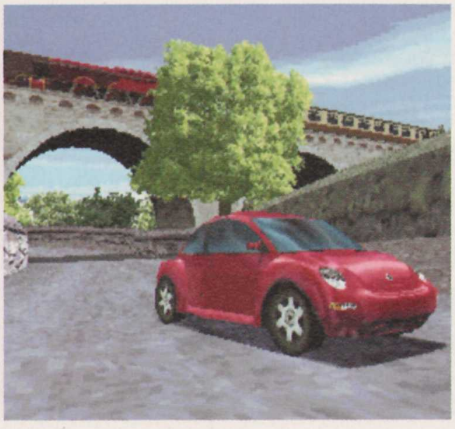
UNE SURPRISE AU DÉTOUR DU CHEMIN ?

Editeur : Acclaim - Developpeur : Clockwork Games (Etats-Unis) - Disponible en avril 2000

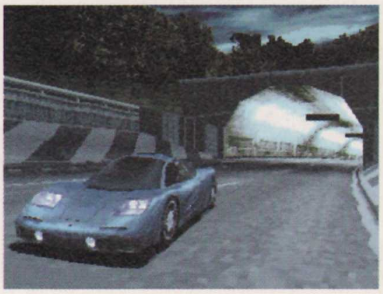
De nouvelles photos nous sont parvenues sur ce qui s'annonce comme un jeu de course en marge des productions connues.

Alors que les dernières productions d'Acclaim sur PlayStation n'ont décidément rien de très intéressant (Shadow Man, Re-Volt, Armorines), voici venir un titre qui, lui, semble bien avoir du répondant. L'idée de Clockwork Games repose sur trois volontés inébranlables. Premièrement, offrir un modèle physique ultra-réaliste, puisque contrairement à ce que vous pourriez penser, même Gran Turismo 2 ne traduit pas complètement les vraies réactions des véhicules. Deuxièmement, la fameuse distance d'affichage optimale, de sorte que quelque soient les circonstances, le popup (clipping) soit purement et simplement inexistant. Enfin, une Intelligence Artificielle individualisée concurrent par concurrent, et non de simples variables. Le but des développeurs : faire tourner parfaitement ces trois éléments à 30 images par seconde !

UNE OPTIQUE DIFFÉRENTE



En effet, pour une fois, le but n'est pas d'offrir le plus beau jeu de caisses de la Play. Graphiquement, cependant, Vanishing Point est loin d'être moche. Pour ce que nous en avons vu pour le moment, il est un poil au-dessus d'un Rage Racer. Donc correct, surtout si l'on prend en compte la présence d'un trafic constant sur la route, avec plus de 80 véhicules en plus des concurrents ! Alors évidemment, on n'atteint pas la beauté d'un Ridge 4 ou d'un GT2, mais en revanche, question sensations, ça risque de faire très très mal. La réaction des véhicules vis-à-vis de l'environnement, des chocs, des manœuvres ratées ou des collisions diverses est hallucinante de réalisme. Avec pas moins de 150 variables physiques par voiture, les 3 cerveaux responsables du modèle physique ont réussi



On peut s'apercevoir ici de l'impressionnante distance d'affichage permise par le moteur.

à dépasser tout ce qui s'est vu pour le moment. Facile pour eux, me direz-vous, quand on sait qu'ils ne sont pas développeurs de jeu à la base, mais plutôt ingénieurs dans le domaine des sports mécaniques, embauchés spécialement par Clockwork Games pour l'occasion. Vanishing Point reste cependant un soft arcade ; c'est là également la volonté des développeurs. Un titre fun mais qui fait réaliste, quoi ! Nous devrions bientôt recevoir une pré-version pour juger de tout cela en bonne et due forme, puisque pour le moment nous n'avons pu voir qu'une démo sans les concurrents ni le trafic. Il y avait toutefois déjà de quoi être impressionné… Les conducteurs en herbe risquent de moins faire les malins à 250 km/h quand ils verront comment vole vraiment une voiture qui sort de la route à cette vitesse !

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

PlayStation 2

VENEZ DECOUVRIR EN EXCLUSIVITE LA NOUVELLE CONSOLE 128 BIT DE SONY

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

PSX 2

Disponible début mars en Version Japonaise

PSX

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK.

PLAYSTATION 2 VERSION JAP

CONSOLE + 1 JOYPAD NTSC	TEL .
TRANSCODEUR PAL/NTSC	TEL .
JOYPAD SUPPLEMENTAIRE	TEL .
TEKKEN TAG TOURNAMENT	TEL .
RIDGE RACER 5	TEL .
DRIVING EMOTION TYPE S	TEL .
JIKKYOU WORLD SOCCER 2000	TEL .
MARS ETERNAL RING	TEL .
STREET FIGHTER EX3	TEL .
KESSEN	TEL .
ETERNAL RING	TEL .

PROMO PSX
COOLBOARDERS 4 VF + ACTION REPLAY
= 399 F

JEU SEUL 329 F

PROMO PSX
SAGA FRONTIER 2 VF + ACTION REPLAY
= 399 F

JEU SEUL 339 F

JEUX PLAYSTATION VF

BEATMANIA + DJ CONTROLLER	TEL .
COLIN MC RAE 2	339 F
COLONY WARS 3	329 F
COOLBOARDERS 4	329 F
CRASH BANDICOOT 3 PLATINIUM	169 F
DIE HARD TRILOGY 2	339 F
DISCWWORLD NOIR	329 F
FEAR EFFECT	339 F
FORMULA ONE 2000	339 F
GRAN TURISMO 2	329 F
GRANDIA	339 F
INT. TRACK & FIELD 2	339 F
ISS PRO EVOLUTION	349 F
LEGEND OF LEGAIA	299 F
MEDAL OF HONOR	339 F
METAL GEAR SOLID PLATINIUM	169 F
NEED FOR SPEED 5 : PORSCHE	339 F
PRINCE NASSEEM BOXING	339 F
RALLY MASTERS	339 F
RAYMAN 2	339 F
RESIDENT EVIL 3	349 F
RUGBY 2000	339 F
ROAD RASH JAILBREAK	339 F
ROLLCAGE 2	329 F
RONALDO V FOOTBALL	339 F
SAGA FRONTIER 2	339 F
SHADOW MADNESS	339 F
STAR OCEAN 2	339 F
THEME PARK WORLD	339 F
URBAN CHAOS	339 F
VANDAL HEARTS 2	339 F

PLAYSTATION hit

PLAYSTATION accessoires

49F

199F

TEL.

149F

49F

OCCAZ VERSION FRANCAISE

LEGACY OF KAIN	49 F
RIDGE RACER 4	99 F
MONACO GP 2	99 F
HEART OF DARKNESS	99 F
O.D.T	99 F
TENCHU	149 F
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	149 F
EVIL ZONE	149 F
FIFA 99	149 F
X FILES	199 F

OCCAZ VERSION FRANCAISE

SOUL REAVER	199 F
WARZONE 2100	199 F
TAÏ FU	199 F
BREATH OF FIRE 3	199 F
MONDE DES BLEUS	199 F
DREAM STORY	249 F
NHL 2000	249 F
NASCAR 2000	249 F
SPYRO 2	299 F
SILENT HILL	299 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

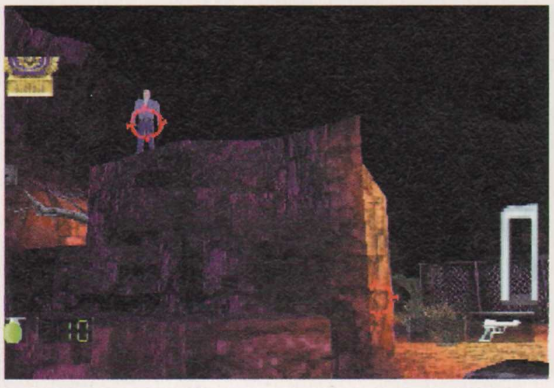
Par Xavier Brun

DIE HARD TRILOGY 2

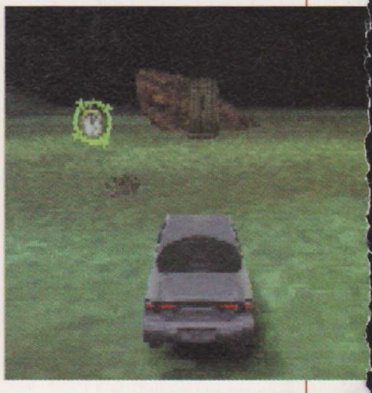
Editeur : Fox Interactive - Développeur : N-Space (U.S.A.)

Disponible le 30 mars 2000

TOUT FEU, TOUT FLAMME



Les séquences ciné du jeu reprennent la trame du film. Mc Clane toujours aussi bordélique.



Bruce is back, au bout de 4 ans ! Dans ce deuxième volet de la trilogie... ah zut ça fait 2x3 = 6, attendez là, je comprends plus rien, c'est déjà le sixième épisode ? J'ai dû louper un truc crucial... « Cécile, mon boulier stp, viiite ! »

Des sens et des sous

Alliant humour décalé et force brute, Walter Bruce (né en 1955 à Berlin) alias Bruce Willis n'est pas une star comme les autres. De Piège de Cristal à Pulp Fiction, il a su imposer l'image d'un héros toujours impeccablement cool dans la quarantaine de films dans lesquels il a tourné. Le dernier en date Le Sixième Sens (Cole, un garçon de 8 ans est hanté par un terrible secret : son imaginaire est visité par des esprits menaçants. Le Dr Malcom Crowe, incarné par B. Willis recherche une explication rationnelle à ce phénomène) est resté 5 semaines en tête du Box Office aux U.S.A. Inédit depuis Titanic. C'est le plus gros succès de B.Willis devant Armageddon.

http//www.sixiemesenslefilm.com

Même en costard, ne restez pas trop longtemps en joue devant un ennemi ou il n'hésitera pas à vous descendre.

Depuis que Bruce a quitté Demi, ou inversement, Monsieur Willis, a mis à profit son temps libre pour faire le fier à bras dans d'autres péripéties qui lui sont chères ! Après sa prestation dans Le Sixième Sens, l'acteur a de nouveau revêtu son beau costume des grands jours (pantalon et tee-shirt déchiré à la bonne odeur de transpiration) pour une suite des aventures de Die Hard Trilogy. C'est N-Space qui s'est chargé de développer le second volet de l'intrépide John Mac Clane. Pour tous ceux qui n'auraient pas suivi la saga, ou qui auraient un trou de mémoire, ce sont trois films : Piège de Cristal, 58 Minutes pour vivre, Une Journée en Enfer. Die Hard Trilogy 2 reprend le même principe que le premier épisode développé en 1996 par Probe : trois jeux en un. La première partie se déroule entièrement en 3D (sorte de Fade to Black), la deuxième en vue subjective est une phase de tirs (comme Time Crisis) et la troisième est une course-poursuite de voitures en temps limité.

MAC CLANE REPREND DU SERVICE

25 missions attendent cet homme sans peur, mais pas sans reproches, qui fera face à une organisation terroriste sévissant à Las Vegas. Que ce soit dans un entrepôt, dans les rues de la capitale des « bandits manchots » ou dans les salles d'un casino, Mac Clane devra déjouer tous les pièges semés sur sa route, et éliminer tous ceux qui auraient l'audace de le regarder dans le blanc des yeux (quitte à dégommer quelques otages ou innocents dans la précipitation. De toute façon, ils n'avaient rien à faire dans son champ de tir). Dans Die Hard Trilogy 2, pas le temps de s'enfiler la ration quotidienne de whisky, l'action est menée tambour battant et le scénario colle plus à l'esprit des films. Les balles vont fuser de tous les côtés et les explosions font partie intégrante des décors. L'équipe de développement a nettement amélioré l'intérêt du jeu avec des graphismes qui ont gagné en finesse et un moteur 3D qui rend l'action plus fluide que Die Hard Trilogy 1. Cette suite est aussi plus diversifiée puisqu'elle alterne les phases de tirs et les rodéos en bagnole. En parcourant de fond en comble chaque niveau, il est possible d'acquérir des petits bonus comme de nouvelles caisses pour les courses-poursuites. L'utilisation d'un flingue (G-Con 45 ou autre compatible) est recommandée pour les stages de shoots ; à la manette, c'est tout à fait réalisable, mais cela enlève un peu de fun à la partie. Bien qu'aucune innovation particulière ne se dégage de DHT2, tous les amateurs de la saga et de ce genre de soft devraient prendre quelques heures de détente (puisqu'il en est beaucoup question) avec ce flic hors du commun.

Explosez les conteneurs et tout ce qui se trouve aux alentours sera rasé.

SPEC OPS:™

STEALTH PATROL

Le précurseur de l'action tactique en 3D temps réel

Des décors et des sensations variés

Le mode 2 joueurs d'une qualité exceptionnelle

Des environnements 3D d'un réalisme saisissant

PlayStation

Zombie

SOLUTIONS DE JEUX,
NOUVEAUTÉS ET JEUX CONCOURS
"GAGNEZ NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS"
SERVEUR VOCAL* 08.36.68.57.75/SERVEUR
MINITEL* 3615 CODE TAKE2. *2.23 FRS/MN

TALONSOFT

TAKE 2 INTERACTIVE

www.take2games.com

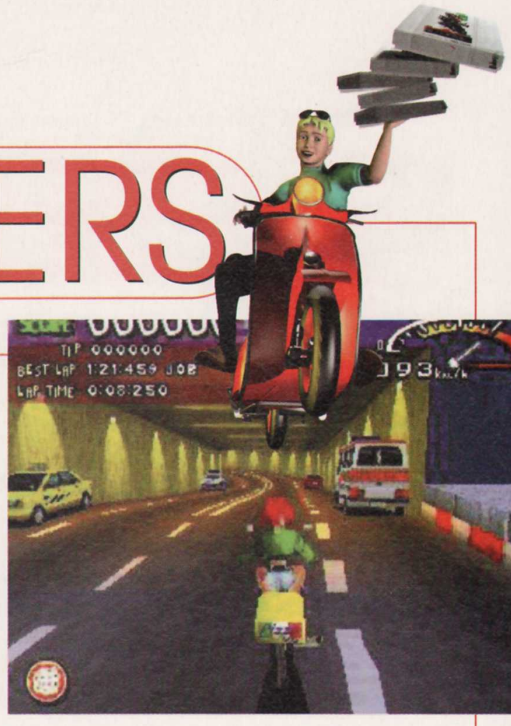
© 1999 ZOMBIE SOFTWARE INCORPORATED ET TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE. TOUS DROITS RÉSERVÉS. SPEC OPS ET ZOMBIE SONT DES MARQUES COMMERCIALES ET DÉPOSÉES DE ZOMBIE SOFTWARE INCORPORATED. LES LOGOS TAKE 2 ET TALONSOFT SONT DES MARQUES COMMERCIALES ET DÉPOSÉES DE TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE. TOUTES LES AUTRES MARQUES APPARTIENNENT À LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS. DÉVELOPPÉ PAR RUNECRAFT LTD. PUBLIÉ PAR TALONSOFT. TALONSOFT EST UNE MARQUE DE TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE.

Par Xavier Brun

RADIKAL BIKERS

DES PIZZAS C'EST RADICAL !

Editeur : Infogrames - Développeur : Infogrames (U.S.A) - Disponible en avril 2000



Les jobs d'été et les petits boulots pour arrondir les fins de mois, se payer des vacances entre potes ou s'offrir le luxe de poursuivre ses études, beaucoup d'entre nous ont connu cela. Mais l'usine et ses 3x8 ne réjouissent guère les foules. Certains frappent à la porte de restaurants dans lesquels s'ingurgitent des menus maxi burger à toutes heures du jour ou de la nuit. D'autres, plus kamikazes, préfèrent se la jouer Easy Rider en combinaison rouge, frôlant des vitesses ahurissantes : 55 km/h sur leur 49cc ! Quoi qu'il en soit, et sans aucune médisance, respectons le travail de chacun. N'a-t-on d'ailleurs jamais dit : « Il n'y a pas de sot métier ! ». Commander une pizza, regarder sa montre pour savoir à quelle heure arrivera ce messie des temps modernes, voilà le réflexe inconditionné de tous les clients amateurs d'anchois et de tomate fromage. Dans Radikal Bikers (si vous n'avez pas connu la borne d'arcade), c'est vous qui incarnerez cet envoyé du Dieu Pizza. Afin de remettre à temps votre livraison, il faudra déjouer les pièges que réserve la circulation des différents circuits à travers la France, la GB, les U.S.A., sans oublier le pays des pizzas et des mamas : l'Italie. Pour ce faire, des raccourcis, des boosters, et des protections permettront (à vous et à votre pizza) d'arriver en un seul morceau. En course simple ou en tête-à-tête, devenez le meilleur livreur de pizzas du monde. Tout un menu !

VICTORY BOXING 3

POIDS LOURDS, TRÈS LOURDS !

Editeur : JVC - Développeur : Victor (Japon) - Disponible fin mars 2000

Il faut appuyer rapidement sur les touches de la manette pour se relever avant que l'arbitre n'ait compté dix.

Après Victory Boxing 1 et 2, vous l'aurez compris, c'est au tour de Victory Boxing 3, de débarquer. Si les deux premiers volets de la série se sont vendus respectivement à 150 000 et 200 000 exemplaires dans le monde, cela n'est pas dû à leur réalisation, mais plutôt parce qu'ils étaient pratiquement les deux seuls titres à représenter cette catégorie de sport (avec K-1 The Arena Fighters, simulation pathétique de boxe thaï, inutile de s'étendre). Pour cette nouvelle simulation, très simulée, tournée vers l'Arcade, dix-huit personnages sont disponibles avec leurs caractéristiques propres (taille, agilité, vitesse d'attaque et de défense, droitier ou gaucher...). Qu'ils soient de la catégorie des poids légers, moyens ou lourds, le résultat est identique : de véritables pachydermes incapables de se déplacer comme de véritables boxeurs ou comme des humains tout simplement. D'accord, un mode entraînement avec un « sparring partner » est prévu pour augmenter les aptitudes de chaque combattant (puissance, combativité, force, endurance et rapidité) ; mais avant d'arriver à un résultat (peu) probant, il vous faudra beaucoup de patience et d'abnégation. Face à un KO Kings 2000 ou à un Ready 2 Rumble, Victory Boxing 3 aura-t-il sa place ? Wait and see.

Chaque fois que l'entraînement se révèle concluant, des points sont accordés pour parfaire le physique de votre boxeur.

UEFA 2000

ENCORE DU FOOT !

Editeur : Eidos - Développeur : Silicon Dreams (G.-B.)

Disponible fin mars 2000

Après Olympic Soccer et World League Soccer, Eidos et Silicon Dreams se sont une fois de plus associés pour nous sortir la nouvelle saison de la Champions League 1999/2000. Comme pour la saison précédente, plusieurs modes de jeu permettent de se replonger dans l'univers des débuts de la Coupe d'Europe jusqu'à l'actuelle Ligue des Champions. Prenez la tête d'une des 32 meilleures équipes européennes pour créer vos propres tournois, disputer des matchs amicaux ou changer le cours de l'Histoire avec le mode scénario. L'animation des joueurs réalisée via Motion Capture a été améliorée et le nouveau moteur de jeu offre des graphismes de meilleures qualités par rapport à ceux de la saison 98/99. Mais le tout reste bien en dessous des performances des softs d'Electronic Arts et surtout de Konami. Les développeurs ont également prévu quelques options de management. UEFA 2000 n'en reste pas moins un jeu convivial, avec toujours ce bon vieux Roger Zabel comme commentateur, et s'avère très orienté arcade. Les fans de simulation pure risquent de ne pas y trouver leur compte, même si la modélisation des stades et des maillots est assez réussie, ainsi que le public animé. Profitant de la licence, UEFA Champions League Saison 1999/2000 aura tout de même quelques difficultés pour se faire une place au soleil des projecteurs, qui ont nettement tendance à illuminer ISS Pro Evolution et FIFA 2000. Une licence, cela ne fait pas tout, malheureusement !

Le penalty est facilement transformable.

Les gestes techniques comme les retournés acrobatiques et les reprises de volée sont faciles à réaliser.

Rappel historique

La Coupe d'Europe des Clubs Champions (disputée pour la première fois en 1955/1956, et remportée par le Real de Madrid), ou Ligue des Champions aujourd'hui, regroupe tous les vainqueurs des différents championnats nationaux. C'est un Français qui est à l'origine de cette coupe : Gabriel Hanot, le rédacteur de la section football du journal l'Equipe, à cette époque. Parmi les plus titrés de l'épreuve, le Real de Madrid (7 fois dont 5 victoires consécutives), l'Ajax d'Amsterdam (4 fois), le Bayern de Munich (3 fois consécutives), sans oublier l'OM vainqueur en 1993.

http//www.uefa.com

Attention CHUTE de PRIX

Revendeurs, Contactez-Nous !

3615 Consol plus

* 2,23 F la mn

3615 Consolplus le serveur VPC qui a le Punch !

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans
* Pour tout achat supérieur a 100 Francs
** à compter de la date de reception

PLAYSTATION

LES NEWS			
BUG'S LIFE platinium	169 F	ARMY MEN AIR ATTACK	329 F
RIDGE RACER TYPE4 platinium	169 F	MARVEL VS CAPCOM	329 F
DISCWORLD NOIR	299 F	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	329 F
JET RIDER 3	299 F	MEDAL OF HONOR	349 F
COOLBOARDERS 4	329 F	ISS PRO EVOLUTION	349 F
GRANDIA	329 F	GRAN TURISMO 2	349 F
SHADOW MADNESS	329 F	SAGA FRONTIER II	349 F
EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING	329 F	RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	349 F
JACKIE CHAN STUNTMASTER	329 F	F 1 2000 (EA sports)	349 F
MUPPET RACEMANIA	329 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	349 F
INTERNATIONAL TRACK'N FIELD	329 F	MICRO MANIACS	TÉLÉPHONER
ROLLCAGE STAGE II	329 F	TENCHU 2	TÉLÉPHONER

JEUX D'OCCASION PSX

A TOUS LES PRIX !

CRASH BANDICOOT 2
MICROMACHINE V3
TOCA TOURING CAR
ODDWORLD
FIFA 98
HEART OF DARKNESS
DESTRUCTION DERBY
PANDEMONIUM
TOMB RAIDER
RESIDENT EVIL
CROC
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
TOMB RAIDER 2
SOUL BLADE
COOLBOARDERS 2
LEGACY OF KAIN
JURASSIC PARK LOST WORLD
V.RALLY
DYNASTY WARRIORS
GRAN TURISMO
FORMULA KARTS
ISS PRO 98
FORMULA ONE 98
COLONY WARS VENGEANCE
ODT
CARDINAL SYN
TAIL CONCERTO
RESIDENT EVIL 2
SPYRO
YANNICK NOAH
N GAMES PRO BOARDERS
ALUNDRA
TOMB RAIDER 3
BLOOD LINES
TENCHU
MEDIEVIL
RUNNING WILD
C&C : ALERTE ROUGE
DUKE NUKEN TIME TO KILL
ODDWORLD EXODE D'ABE
COLIN MAC RAE
COOL BOARDERS 3
RIDGE RACER 4
BID AIR
LUCKY LUCKE
TAI FU
ASTERIX
KNOCK OUT KINGS 99
FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Playst 03/ 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Par Xavier Brun

PSYCHIC FORCE 2

QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI !

Editeur : JVC - Developpeur : Taito (Japon) - Disponible en avril 2000

Virgin (en tant que distributeur) revient en force sur PlayStation, avec nombre de titres plus ou moins intéressants à suivre. Psychic Force 2 se veut être un jeu de combat original. Qu'en est-il exactement ? On se le demande vraiment.

Depuis que j'ai obtenu mon DEUG de télépathe (au bout de six ans avec mention « lassitude du jury »), je peux percevoir tous les appels en provenance de joueurs en détresse. Non, je ne suis pas la Hotline, mais un défenseur, un justicier ; le Charles Bronson des nouvelles technologies, affecté par les jeux délaissés par le commun des mortels, et par tous les développeurs en manque d'inspiration. Je reçois des signaux jusqu'à mon cerveau surdéveloppé, de gens qui me ressemblent. Quel bonheur de pouvoir communiquer entre personnes du même monde : nous autres, avons créé le « Psychicnet ». Je vous demande un instant. Heu, Christiane, il doit y avoir une erreur de transmission, j'ai un organisateur de combats de pitbulls dans les neurones. Peut-on me rétablir la connexion, merci ! De nos jours, on ne sait plus à quel Saint ou maître se vouer, pour espérer un jeu de combats digne d'une PlayStation première du nom, ayant atteint sa maturité depuis de nombreux mois déjà ! Que l'on fasse les yeux doux à sa petite sœur (PS2 elle s'appelle), c'est un fait, mais les limites de la console sont loin d'être atteintes, et ce, par de nombreux développeurs.

Il est possible d'attraper son adversaire et de le projeter contre tous les murs.

En cas d'attaque, la bulle protectrice s'avère efficace.

AVOIR OU NON LA NOTION DES DISTANCES !

Psychic Force 2 met en scène dix personnages aux pouvoirs paranormaux. Pour préserver la paix de leur cité menacée, ces combattants vont s'affronter dans un cube flottant dans les airs. Tout va bien. Tous sont les maîtres d'un élément : eau, feu, vent, lumière, ténèbres, gravité, électricité... Ce don hors du commun permet à chaque protagoniste d'effectuer des coups spéciaux à distance. Par différentes combinaisons d'attaques secrètes, des projections par télépathie d'objets ou d'énergie sont possibles dans les sept modes du jeu : Training, Arcade, Story, Versus, Groupe, Survival, et le mode Psy-expand, dans lequel les personnages acquièrent de l'expérience et montent en niveau de puissance psychique. Suivant le pourcentage de la jauge de psy que l'on possède (jusqu'à 200 %), différentes attaques directes, à distance, à 360° pourront causer des dommages plus ou moins importants sur l'adversaire. Quel que soit le personnage, ces combinaisons sont simples mais peu nombreuses. Pour que Psychic Force 2 n'ait pas une durée de vie trop éphémère, certains modes permettent d'obtenir de nouveaux persos bien cachés. Se réclamant de la plus pure tradition manga (quelques points communs avec les Chevaliers du Zodiaque), Psychic Force 2 n'exploite pas totalement ce phénomène. La modélisation approximative des personnages et des angles de caméras lointains n'optimisent pas le rythme soutenu qu'impose cette « culture ». JVC a au moins le mérite de vouloir développer un titre atypique.

Le combat physique est utile en cas de corps à corps.

Certains coups spéciaux permettent de démultiplier la puissance d'attaque, comme ce trou noir du prince des ténèbres.

Régina envoie des salves de feu.

L'origine du manga

Le style manga, créé par Ozamu Tezuka est le mariage entre des techniques cinématographiques américaines, des idées françaises et japonaises. Pour retranscrire sur papier le rythme et la vie du cinéma, Tezuka dessine chaque action sous plusieurs angles, à des distances et des cadrages différents. Les grands yeux proviennent également des U.S.A. puisque le créateur était un fan de Disney (cf. les grands yeux attachants de Dumbo et Blanche Neige). Le côté français vient du look vestimentaire (même si nous, frenchies, on ne se reconnaît pas forcément dans ce design). Les Japonais ont, quant à eux, apporté la façon de changer, d'un plan à l'autre, les expressions du visage selon les situations. De ce fait, un manga n'est jamais ancré dans un seul style.

VOUS AVEZ PEUR

VOUS AVEZ PEUR D'ÉCHOUER, VOUS AVEZ PEUR DE SOUFFRIR, IL N'Y A PAS D'ÉCHAPPATOIRE.

95 % : Resident Evil 3 s'impose comme le meilleur de sa catégorie - *Console +*
9 / 10 : Une aventure proche de la perfection - *Joypad*

EIDOS INTERACTIVE

CAPCOM

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS*
www.eidos.com (*2,23 F/Min)

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de 16 ANS
SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR

© CAPCOM CO., LTD. 1999 tous droits réservés. Edité sous licence par Eidos Interactive 1999. " " et "Playstation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

Par Dave Martinyuk

LES SORTIES PLATINUM

LA DÉFERLANTE CONTINUE

Disponibles actuellement - Prix public généralement constaté : 169f

Ce mois voit débouler dans la gamme Platinum de nombreux titres que vous serez sans doute ravi de pouvoir vous procurer à un prix défiant toute concurrence. Course, plate-forme, action, espionnage... Le talent se décline sous plusieurs formes. Et il y en a pour tous les goûts.

PlayStation PLATINUM

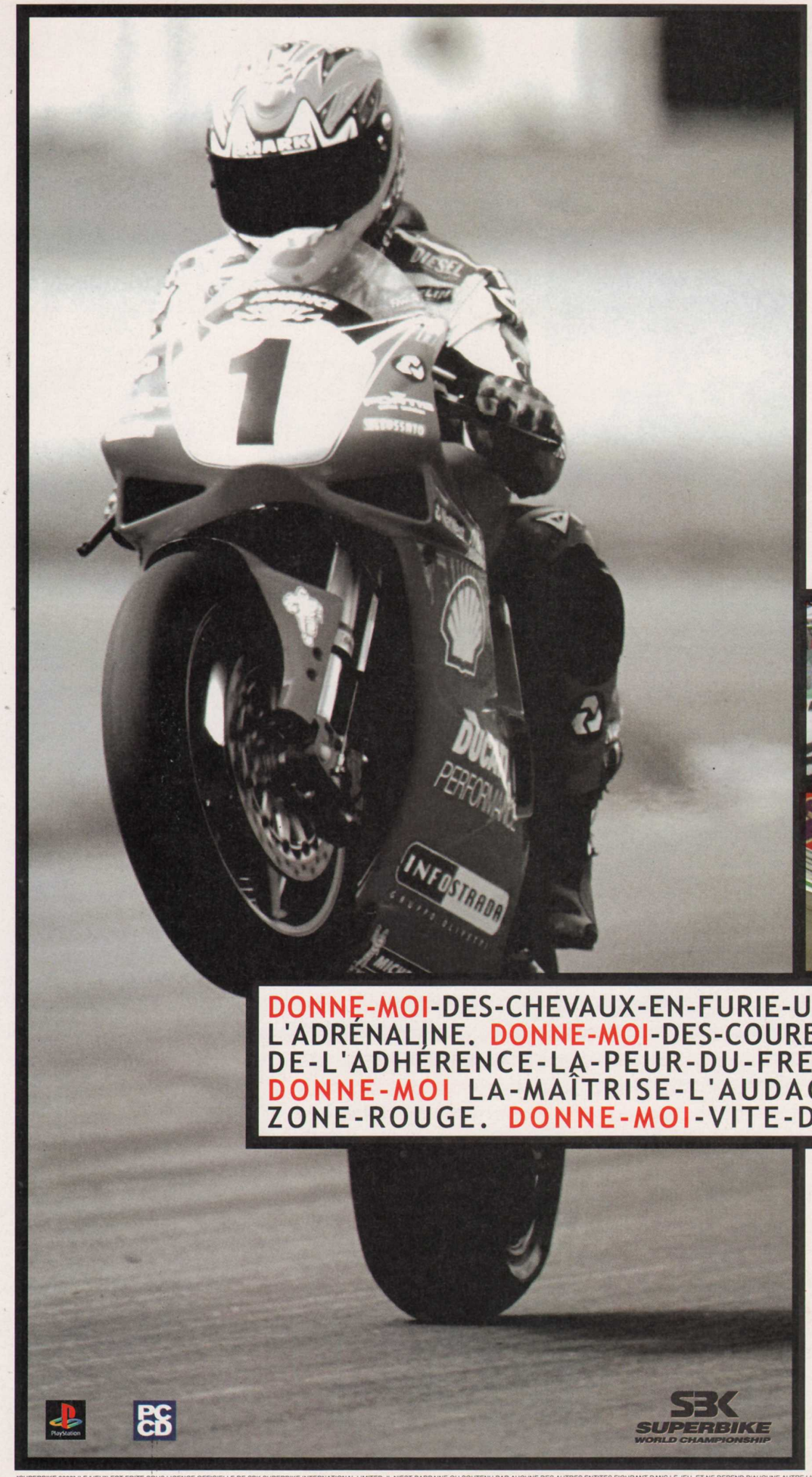
Les dernières aventures plate-formiennes de Crash, ça ne se rate pas !

Parler de titres déjà connus – et reconnus – dans cette page Platinum pourra paraître redondant. Et pourtant, il est de notoriété publique que les produits qui ont la chance de faire partie des « élus » connaissent souvent, de ce fait, une seconde jeunesse. Les titres Platinum, dans les magasins de jeux vidéo, se vendent très bien et font figure d'incontournables si l'on veut pouvoir contenter la plupart des joueurs, et en particulier ceux qui ne possèdent pas de fortune personnelle. Il y a aussi ceux qui ont laissé « passer » un titre sans y faire trop attention et qui sont heureux de pouvoir se le procurer à un prix abordable plus tard... Bref, la gamme Platinum reste une excellente idée et ce n'est pas votre porte-monnaie qui dira le contraire. Commençons l'énumération des titres nouvellement disponibles avec **Metal Gear Solid**. Ce que nombre d'entre nous considère comme le chef-d'œuvre d'Hideo Kojima n'est pourtant plus à présenter. Infiltrer une base ennemie, affronter différents boss possédant tous une façon particulière de combattre, rester constamment en contact radio avec son Q.G. pour recueillir des renseignements... On se trouve ici face à un jeu scénarisé de main de maître. Et on s'en souviendra longtemps. Plus léger, **Spyro**, petit dragon à l'air décidé, l'est sûrement. Plus coloré aussi. Cette nouvelle mascotte de l'univers PlayStation plaira avant tout aux plus jeunes. Les filles aussi, parfois, y trouvent leur compte... Il faut dire qu'il est mignon, le Spyro, et qu'il crache des flammes avec la volonté de se débarrasser des vilains, ce qui lui fait honneur. On ne peut que difficilement rester insensible au charme de ce dragon, à son univers aux couleurs chatoyantes, à ses musiques entraînantes. Les fanas de belles voitures – ou en tout cas de celles qui vont vite – pourront eux s'essayer sans complexe à **Ridge Racer Type IV**. La série phare de jeu de course Arcade de Namco reste toujours aussi speed et riche en poussées d'adrénaline. Il faut aimer le genre, plus axé arcade que véritable simulation, mais les sensations sont là, c'est indéniable. Et puis la fille sur la pochette est super mimi. Les plus observateurs se rendront compte que c'est elle qui a été modélisée lors des premières démos techniques de la PlayStation 2...

Ce titre a également connu un franc succès auprès des plus jeunes.

ET ÇA CONTINUE...

Voici deux autres titres Platinum qui jouent l'originalité en n'étant pas issus du Pays du Soleil Levant. Le plus connu est sans aucun doute **Crash Bandicoot 3** qui, depuis le premier épisode, a su rallier les foules grâce au pouvoir de son sourire carnassier. Et puis il faut bien dire qu'avec cet animal, on ne s'ennuie pas une seule seconde. Il va, il court, il tourne sur lui-même sans jamais sembler devoir être fatigué. Dans cet épisode, vous pourrez jouer avec lui ou bien avec Coco, sa copine, Bandicoot de son état elle aussi. Et puis Crash 3 fait partie des jeux les plus beaux et les mieux programmés de la PlayStation, il faut bien le dire. Un titre qu'il n'est vraiment pas étonnant de retrouver en Platinum. Terminons enfin avec **1001 Pattes** (ou Bug's Life en version originale). L'univers Disney, le talent de Pixar, sont visibles ici. A l'instar de Spyro, l'univers qui vous attend est mignon, coloré et avant tout destiné aux enfants. Le mélange action et plate-forme devrait certainement leur convenir. Pour être tout à fait honnête, les autres risquent de ne pas y trouver leur compte mais il faut bien savoir faire plaisir à ces chères têtes blondes (ou brunes, rousses, châtaines, etc.) de temps en temps.



DONNE-MOI-DES-CHEVAUX-EN-FURIE-UNE-CHICANE-DE-L'ADRÉNALINE. DONNE-MOI-DES-COURBES-À-LA-LIMITE-DE-L'ADHÉRENCE-LA-PEUR-DU-FREINAGE-TARDIF. DONNE-MOI LA-MAÎTRISE-L'AUDACE-EN-PLEINE-ZONE-ROUGE. DONNE-MOI-VITE-DU-SUPERBIKE.

EA SPORTS
easports.com
it's in the game.

"SUPERBIKE 2000" (LE "JEU") EST EDITE SOUS LICENCE OFFICIELLE DE SBK SUPERBIKE INTERNATIONAL LIMITED. IL N'EST PARRAINE OU SOUTENU PAR AUCUNE DES AUTRES ENTITES FIGURANT DANS LE JEU, ET NE DEPEND D'AUCUNE AUTRE LICENCE. TOUS LES CONSTRUCTEURS, LES MOTOS, LES CIRCUITS, LES APPELLATIONS, LES MARQUES ET LES IMAGERIES QUI LEUR SONT ASSOCIEES, SONT DES MARQUES COMMERCIALES APPARTENANT A LEUR PROPRIETAIRE RESPECTIF. TOUS DROITS RESERVES. Logiciel et documentation (c) 1999 Electronic Arts inc. Electronic Arts, EA SPORTS, le logo EA SPORTS et le slogan "If it's in the game it's in the game" sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. "SBK Superbike World Championship" et toutes ses variantes, marques commerciales et imageries, ainsi que les droits de copyright qui s'y rapportent, utilisés dans le jeu ou associés au jeu, sont toutes des marques commerciales et/ou des copyrights de SBK Superbike International Limited, et sont utilisés sous licence exclusive par Electronic Arts Inc. SBK Superbike International Limited est le promoteur exclusif du Championnat du monde de Superbike FIM. Playstation and sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

RETROUVEZ LES PLUS GRANDS HITS EN VERSION platinum

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

DOCK GAMES SUR INTERNET

www.dockgames.com

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

LAGNY s/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

AGEN Corner
167, av. Jean Jaurès
05.53.47.73.01

ROLLE (Suisse)
Grand'Rue 9
021.826.25.25

PAMPELUNE Center
(ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92.21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.23.05.17.75

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES(2) ou sur internet : www.dockgames.com

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

TRUC & ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)

(2)MSE, 2,23f/mn

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61.49
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	NOUVEAU	Tél : 05.53.47.73.01
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP		Tél : 02.43.70.37.45
PAUILLAC	NOUVEAU	Tél : 05.56.59.16.96
St MEDARD EN JALLES	NOUVEAU	Tél : 05.56.05.18.15
VOIRON / PAT' VIDEO		Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER		Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
ROLLE	NOUVEAU	Tél : 021.826.25.25
SIERRE	NOUVEAU	Tél : 027.455.73.28
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13

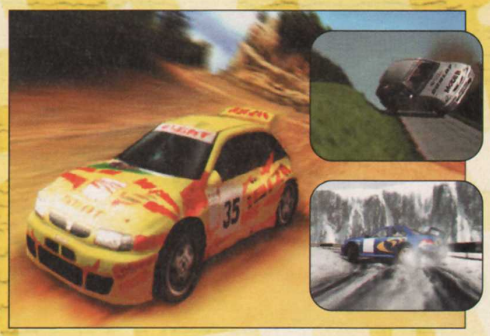
899F

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Console
+1 manette analogique vibrante
+PACK ACCESSOIRES

Enfin une suite pour cette simulation qui vous permettra de participer aux épreuves phares d'athlétisme. Attention aux crampes des doigts. *PSX*

PACK ACCESSOIRES :
1 manette analogique vibrante
1 cable RGB
1 carte mémoire et son boîtier



Découvrez cette nouvelle simulation de rally ultraréaliste, plein gaz sur les pistes mondiales. *PSX*

Enfilez votre blouson de cuir et préparez-vous à vivre la simulation de courses la plus réaliste et la plus enivrante qui soit. *PSX*

Un Doom-Like historique qui vous projètent en pleine période nazie... participer à la chute du IIIè Reich. *PSX*

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

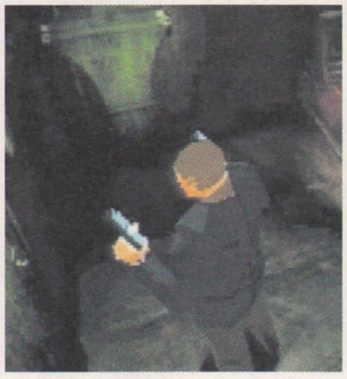
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. ** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer. DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées. (4) Jeux vidéo, consoles et accessoires neufs et occasions.



FEAR EFFECT

LA DERNIÈRE LIGNE DROITE

Editeur : Eidos - Développeur : Kronos (U.S.A.)

Disponible en avril 2000

Nous y voilà presque. « Fear Effect went gold », comme on dit, c'est-à-dire que le jeu est bouclé et parti en duplication. Comme on l'attend autant que vous, histoire de patienter jusqu'au Travelling, voici quelques nouvelles photos alléchantes !

Tant que tout se passe comme ça, le Fear Meter devrait rester vert !

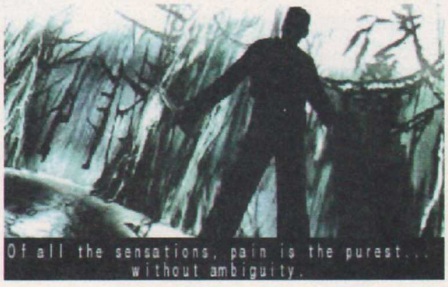
Les visages des persos ne sont pas dénués d'expressions.

Imaginez. Voilà quelques numéros que je cause de Fear Effect, en en dévoilant un peu plus chaque fois, au risque de détruire même chez moi tout effet de surprise. Et il me faut encore vous tenir en haleine une dernière fois avant le Travelling complet. Quel cauchemar ! Attention, hein, je ne répugne pas à la tâche, mais je dois vous avouer que c'est parfois difficile de se retenir… J'ai les quatre CD de la version bêta sous la paluche, là, je pourrais tout simplement le finir comme ça, et hop… Mais non, il faut résister : d'une part, qui sait les différences qu'il peut y avoir entre cette version et la finale, et d'autre part, si je cause trop, je vous gâche le plaisir, et en plus vous vous retrouvez coincé à attendre la sortie avant même le Travelling, dans un mois. Dans un mois, oui, je sais. Enfin, si tout va bien.

« F'EST VRAIMENT TROP INVUFTE ! »

Bon, c'est donc vraiment pour la bonne cause. De toute façon, j'ai pris ma décision, je m'arrête là. J'ai déjà fait les 2 premiers CD, faut peut-être pas pousser… et cessez de faire de la mousse avec vos dents, là, comme si vous étiez énervé de savoir qu'il y en a qui jouent déjà à Fear Effect. Vous pouvez pas savoir comment c'est difficile de se taire et de devoir se restreindre pour attendre une version validée définitive. D'autre part, je vous signale qu'à l'heure où vous lirez ces lignes (feriez bien d'aller vous coucher, d'ailleurs, y a contrôle demain), les Ricains, eux, c'est pas la bêta qu'ils ont, c'est la vraie, black disk et jaquette ! Alors laissez tomber ces pains de plastique. Merci.

Ce qui me fait penser à un point que je n'avais pas vraiment soulevé dans les articles précédents, tiens : le son. C'est fou ça, quel manque de professionnalisme. Voilà en plus une bonne raison pour m'arrêter d'y jouer : ma version est en anglais. La française, elle, devrait être entièrement doublée. Sachant que le p'tit gars qui s'occupe de ça chez Eidos est plutôt bon, on devrait donc récupérer une version de qualité comme celle de Soul Reaver, par exemple. Côté

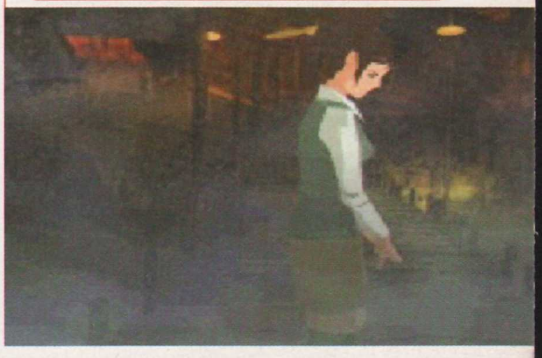


Of all the sensations, pain is the purest... without ambiguity.

Hana, en mauvaise posture, subit les railleries de Lim.

Admirez la démarche féline de Hana...

C'est elle ! C'est Wee Ming ! La fin du calvaire ? Pas sûr...



ambiance sonore pure, Fear Effect la joue discrète. Faut dire, vu la qualité de la réalisation et les choix technologiques, l'ambiance est déjà bien calée graphiquement. Les musiques sont donc discrètes la plupart du temps, sauf lors des scènes d'action, renforcées à grands coups de riffs saignants. Les bruitages ne sont pas en reste, détonations et bruits de culasses qui s'amorcent sont très réussis. Nous y reviendrons bien sûr plus en détail lors du Travelling. Le mois prochain, oui, je sais. Si tout va bien.

Au risque de paraître redondant, il me faut vous rappeler que j'ai tout de même joué à Fear Effect quelques heures. Quelques nouvelles choses sont donc apparues à mes sens de testeur : tout d'abord, le système du Fear Meter, la jauge de peur, puis la durée de vie.

QUELQUES POINTS NOIRS ?

Biactol®, dans ce cas. Oui, je suis un peu fatigué et ma blague est plutôt minable. Bref, revenons d'abord au Fear Meter. Cette jauge en forme de pulsation cardiaque, en haut à droite des écrans du jeu, se substitue à la sempiternelle jauge de vie. Son fonctionnement est resté pendant si longtemps un mystère, que je suis aujourd'hui dans la possibilité d'éclaircir un peu ma et votre lanterne par la même occasion. En réalité, le principe de base est simple : plus vous réussissez dans le jeu, plus vous êtes confiant. Et plus vous êtes confiant, mieux vous êtes à même d'appréhender le danger avec efficacité. Plus précisément, si vous êtes surpris, par exemple, par un tir qui vous frôle, votre jauge baisse (sa couleur passe du vert au jaune, puis à l'orange et enfin au rouge). Vous perdez en confiance et commencez à vous rapprocher du camp des flippés. Donc vous tirez avec moins de précision et les ennemis, eux, ont plus de facilité pour vous toucher. Si votre jauge est rouge, une balle vous tuera net. Sinon, tant que vous avez la situation bien en main, ce sont plutôt les ennemis qui flippent et qui vous ratent ! Sachez que la résolution des puzzles et énigmes du jeu font remonter aussi votre jauge. Dans ma version, ce Fear Meter n'est pas encore parfaitement réglé, de sorte qu'il est parfois difficile de comprendre pourquoi il ne remonte pas au bout d'un moment, par exemple, lorsque vous êtes au calme. Difficile de comprendre parfaitement son fonctionnement, plus exactement ce qui le fait changer, à quel point, etc. La version définitive devrait corriger cela.

Enfin, question durée de vie, Fear Effect semble plus tenir de Resident Evil que de Soul Reaver ! Car si quelques énigmes sont un peu cotons, globalement, on progresse plutôt vite dans l'aventure. Alors évidemment, mieux vaut 15 heures de jeu intenses, qui laisseront un excellent souvenir, que 30 heures médiocres. Après Metal Gear Solid et Resident Evil, on connaît le truc. Enfin, tout cela sera étudié de manière plus approfondie dans le numéro 41 de PlayStation Magazine. Le numéro 41, oui, je sais. Si tout va bien.

Par Dave Martinyuk & Xavier Brun

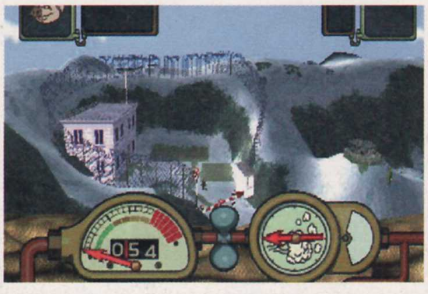
LÉO : MASCOTTE (VIRTUELLE) DE NIKE

Bon, d'accord, cette demi-page n'a pas un rapport direct avec le jeu vidéo ou l'univers de la PlayStation. Mais tout de même... Vous avez sans doute déjà vu la dernière publicité en date de Nike, à la télé : celle où l'on voit un jeune garçon traverser différents univers virtuels (lui-même n'est pas franchement réel) et où il croise ou affronte tour à tour des sportifs célèbres - Agassi, Sampras, Jordan, Ronaldo - avant de repartir de plus belle en courant. Ce jeune garçon, surnommé Leo, est là pour vanter les mérites de la dernière chaussure en vue de la marque : la X-Trainer II. Affronter les athlètes les plus renommés de ce début/fin de siècle apporte une certaine crédibilité au produit, vous voyez, et il faut avouer que la pub, entraînante, se révèle très réussie. On y voit même un dinosaure décapiter Sampras ou bien encore Leo tomber littéralement sur Lara Croft et poser, comme si de rien n'était, ses deux mains sur sa poitrine (tant qu'à faire, hein). La culture jeux vidéo devient de plus en plus incontournable, manifestement. Nike, par le biais de l'agence Wieden & Kennedy (Portland, Oregon), l'a bien compris. Tant que ça reste aussi fun et bien trouvé, on peut estimer que c'est plutôt une bonne chose. Site officiel de Leo : www.leoxt.com

HOGS OF WAR

LARD DE LA GUERRE

Editeur : Infogrames - Développeur : Infogrames (G-B.) - Disponible fin juin 2000



Après la série des Worms, et autres jeux de stratégie guerrière, c'est au tour de Hogs of War de venir s'immiscer dans le style action/stratégie. Aux commandes d'un tank, d'un avion, d'un artilleur ou d'un simple soldat, dans des environnements entièrement en 3D, rejoignez les troupes françaises, allemandes, anglaises, américaines, russes ou japonaises. Pour défendre votre bout de gras et mener à bien les différents objectifs et la douzaine de missions au total (plus un éditeur de circuits), d'étonnantes armes et dispositifs devront être maîtrisés par tous les gorets adeptes du genre : gaz hilarants, bombes à fragmentation, jet packs... Hogs of war s'annonce comme un titre dans lequel l'humour fait partie intégrante de chaque phase de jeu, d'autant que tous les personnages appartiennent à la famille des suidés (espèce de mammifère à laquelle appartient le porc). Infogrames nous promet de se tenir les côtes avec des explosions, des effets pyrotechniques et des réactions en chaîne. Des porcs en guise de combattants et de grands stratèges, cela ne vous rappelle pas La ferme des Animaux roman philosophico-politique publié en 1945, dans lequel des cochons prenaient le commandement de l'exploitation. Délivrés du joug humain, ils aspiraient à une vie meilleure, après avoir fait fuir le propriétaire. Gageons simplement que Hogs of War procure autant de plaisir que le livre de Georges Orwell.

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION + DUAL FORCE + 100 F de bon d'achat

790 F

VOLANT ACT LABS + CARTE PSX	590 F
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	269 F
VOLANT MC 2	499 F

(2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F
PISTOLET	199 F	CARTE MEMOIRE	49 F
SIEGE BACQUET	790 F	C. MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	99 F	PACK DE VIBRATION	99 F
ACTION REPLAY PRO. VF + K7	349 F	PRISE PERITEL RGB	49 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F	RALLONGE MANETTE	49 F
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	RANGE CD COULEUR	49 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	PAD SIMULATION + VIBREUR	149 F
CABLE DE LIAISON	99 F	TOUR RANGE CD	69 F
GAME BOOSTER	399 F	V.G.A BOX	499 F
MANETTE DUAL SHOCK	199 F	VIRTUAL GUN	249 F
		SOURIS	99 F

PLAYSTATION

ACE COMBAT 3	349 F	FIFA 2000	349 F	MULAN STORY	349 F	SPYRO 2	3349 F
ARMY MEN 3D	399 F	FIGHTING FORCE 2	359 F	MUSIC 2000	349 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	299 F
ARMY MEN AIR ATTACK	399 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	NASCAR 2000	369 F	STREET FIGHTER COL. 2	299 F
ASTERIX LE FILM	349 F	FORMULA ONE 99	349 F	NBA 2000	369 F	**STREET SKATER 2**	**369 F**
ATLANTIS	299 F	G-POLICE 2	299 F	NBA CHAMPIONSHIP 2000	369 F	SUPERBIKE 2000	369 F
BEETMANIA	**369 F**	**GAUNTLET LEGEND**	**369 F**	**NEED FOR SPEED**		**SUPERCROSS 2000**	**369 F**
BLOODY ROAR 2	349 F	**GRAN TURISMO 2**	**349 F**	**PORSCHE 2000**	**369 F**	TARZAN	349 F
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	299 F	**GRANDIA**	**369 F**	NFL EXTREME	299 F	TELEFOOT MANAGER	369 F
BUGS BUNNY + GUIDE	399 F	GTA 2	329 F	NHL 2000	369 F	**THEME PARK WORLD**	**369 F**
CAESAR PALACE 2000	329 F	GUNGAGE	269 F	**NHL FACE OFF 2000**	**349 F**	**TIGER WOODS**	
CHESSMASTER 2	349 F	**GUY ROUX 2000**	**299 F**	PREMIER MANAGER 98	249 F	**PGA TOUR 2000**	**369 F**
CHINE	349 F	HOT WHEELS TURBO RACING	369 F	**PREMIER MANAGER 2000**	**349 F**	TIGNES SNOWBOARDING	369 F
COLIN MC CRAE RALLY 2	**369 F**	HUGO 2	299 F	POINT BLANK 2	299 F	TINY TANK	299 F
COLONY WARS 3	**349 F**	**ISS PRO EVOLUTION**	**369 F**	**POOL ACADEMY**	**369 F**	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	JAMES BOND DEMAIN NE MEURT		**RAILROAD TYCOON 2**	**349 F**	TOMB RAIDER 4	359 F
COOL BOARDERS 4	**349 F**	JAMAIS	369 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	TONY HAWK	
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	299 F	RAT ATTACK	349 F	SKATE BOARDING	369 F
CROC 2	369 F	J.MADDEN 2000	369 F	**RAYMAN 2**	**369 F**	TOY STORY 2	369 F
DIE HARD TRILOGY 2	**369 F**	KENSEI SACRED FIRST	299 F	**RAZMOKETS + 2 FIG.**	**399 F**	**TRACK N FIELD 2**	**369 F**
DINO CRISIS	369 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	READY TO RUMBLE 2	369 F	**UEFA 2000**	**369 F**
DISCWORLD NOIR	349 F	L'AMERZONE	349 F	**RESIDENT EVIL 3**	**369 F**	**URBAN CHAOS**	**369 F**
DISNEY WORLD RACING	**369 F**	LEGACY OF KAIN II: SOUL REAVER	369 F	**ROAD RASH JAILBREAK**	**369 F**	V-RALLY 2	359 F
DRACULA RESSURECTION	**369 F**	LEGEND OF KARTIA	299 F	**ROLLCAGE STAGE 2**	**349 F**	VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE	329 F
DUNE 2000	**369 F**	LEGO RACERS	329 F	RONIN BLADE	369 F	WARPATH: JURASSIC PARK	369 F
EARTHWORM JIM 3D	349 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F	**SAGA FRONTIER 2**	**369 F**	WILD ARMS	299 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	**329 F**	LES SCHTROUMPFS	349 F	SHADOWMAN	349 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
EPGA GOLF	349 F	LEGO ROCK RAIDERS	329 F	SILENT HILL	369 F	X-FILES	349 F
EHRGEIZ	**349 F**	**MARVEL VS CAPCOM**	**329 F**	**SNOOKER**	**299 F**		
F1 2000	**369 F**	**MEDAL OF HONOR**	**369 F**	SOUTH PARK LUV SHACK	329 F		
F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	**MICRO MANIACS**	**369 F**	SOUTH PARK RALLY	329 F		
FEAR EFFECT	**369 F**	MISSILE COMMAND	299 F	SPEC. OPS	349 F		

PROMO PSX

ALIEN TRILOGY +MEMO	199 F	DREAMS	149 F	MONACO GP 2	99 F	**SPYRO**	**169 F**
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	**149 F**	**FINAL FANTASY 7**	**149 F**	MORTAL KOMBAT TRILOGY	169 F	SOUL BLADE	149 F
ASTEROIDS	129 F	FORMULA ONE 97	149 F	MOTO RACER	169 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
APE ESCAPE	149 F	FORMULA ONE 98	149 F	**MOTO RACER 2**	**169 F**	TAIL CONCERTO	149 F
BATTLE SPORT	99 F	FORSAKEN	99 F	NASCAR 99	99 F	TAI FU	169 F
BUGS LIFE	**169 F**	G.POLICE	149 F	**NBA LIVE 99**	**149 F**	TENCHU	149 F
BUST A MOVE 2	149 F	**GRAN TURISMO**	**149 F**	**NEXT TETRIS**	**199 F**	**TEKKEN 3**	**149 F**
C.C. ALERTE ROUGE	149 F	GTA	169 F	NHL 99	149 F	TIME CRISIS	149 F
C.C. MISSION TESLA	149 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F	ODDWORLD: L'EXODE D'ABE	149 F	TOCA TOURING CAR 2	169 F
CENTIPEDE	**199 F**	HEART OF DARKNESS	169 F	POPULOUS	149 F	TOMB RAIDER 2	169 F
COLIN MCRAE RALLY	169 F	IRON BLOOD	99 F	RAYMAN	99 F	TOMB RAIDER 2 +MEMO + SOL	199 F
COUPE DU MONDE 98	149 F	ISS PRO	199 F	**RESIDENT EVIL 2**	**169 F**	**TOMB RAIDER 3**	**169 F**
CRASH BANDICOOT 2	149 F	JONAH LOMU RUGBY	199 F	REVOLUTION X	99 F	VANDAL HEART	99 F
CRASH BANDICOOT 3	**169 F**	LEGACY OF KAIN	149 F	**RIDGE RACER 4**	**169 F**	VIRUS	149 F
CROC	169 F	**LUCKY LUCKE**	**169 F**	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F	**WIPE OUT 3**	**149 F**
DIE HARD TRILOGY	169 F	MAGIC CARPET	99 F	SMALL SOLDIERS	99 F	WWF WARZONE	169 F
		MEDIEVIL	149 F	**SPEED FREAKS**	**149 F**		
		METAL GEAR SOLID	**169 F**				

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88
LILLE BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD

DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES

LENS	03 21 70 01 47
AMIENS	03 22 91 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD

Nom :..... Prénom :.....

N° Client(si déjà client):..... Age : ..... Ans Téléphone :.....

Adresse :.....

.....

Code Postal:..... Ville:..... Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 2F23/mn

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

☐ CB: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| exp: _ _/_ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

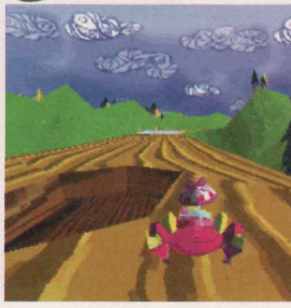
Signature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

PSX MAG

Par Xavier Brun

Allez Pénélope Joli-Coeur ! Pied au plancher pour éviter de prendre un bain.



Max le Rouge devra éviter les nombreuses embûches disséminées sur la route et dans les airs.

LES FOUS DU VOLANT

Editeur : Infogrames - Développeur : Infogrames (France)

Disponible fin juin 2000

SOUVENIRS, SOUVENIRS

Satanas et Diabolo, des personnages emblématiques d'une époque que les plus anciens d'entre nous ont connu, et qu'Infogrames a voulu remettre au goût du jour.

« En première ligne nous avons la Turbo Terrific pilotée par Pierre de Beau-Fixe, suivi de Rufusse la rondelle et Saucisson dans leur Tacot Tout Terrain, puis le Sergent Grosse Pomme et le Soldat Petit-Pois dans leur Tocard Tank. Viennent ensuite l'inquiétant Al Carbone et sa Bande dans leur Cavaillac Blindée, puis le célèbre Professeur Maboulette dans son Auto-aéro-fuso-planeur, suivi de la ravissante Pénélope Joli-Coeur qui illumine le tournoi de sa radieuse beauté, puis les frères Tête-Dures, Rock et Gravillon dans la Caraverne, et la Dingolimousine carburant au Dragon-Super avec Pique et Collégramme, suivi du caracolant Max le Rouge, et Malabar et Malabile dans leur fidèle Coucou-casse-cou, et pour finir Satanas et Diabolo dans leur Démone Double-Zéro Grand Sport ! » Quelle époque ! On en aurait presque des frissons rien qu'en imaginant cette ligne de départ et la voix du speaker. Les fous du Volant est un peu le père spirituel des jeux de courses délirantes que l'on retrouve aujourd'hui : Crash Team Racing, Speed Freaks, Renegade Racers lui doivent beaucoup. Dans la série des dessins animés, tout était rassemblé pour créer un cocktail des plus explosifs : le délire et l'humour, l'action et le fun. Dans le jeu, ce principe devrait être le même, il serait dommage de changer une équipe qui gagne !

C'EST FOU, NON !

Sur la dizaine de participants, chacun possède un véhicule qui lui est propre, avec des caractéristiques différentes. La voiture de course, capable de grandes accélérations, peut effectuer des sauts lointains ; tandis que l'avion peut décrocher des armes inaccessibles pour d'autres concurrents, ou prendre un autre chemin. Ces personnages complètement loufoques n'ont qu'une seule idée dans la caboche : franchir la ligne d'arrivée en vainqueur, et ce, à n'importe quel prix et par n'importe quel moyen. Tous les pièges sont bons à tendre pour retarder ou pour éliminer définitivement un adversaire qui se révèle comme un vainqueur potentiel. De nombreux parcours (villes, paysages enneigés, forêt, canyon, collines,...) devraient être disponibles pour vous permettre d'engager les hostilités. Les environnements et les décors se rapprochent du dessin animé avec des tons pastel et sucre d'orge. Les fous du Volant disposant encore de trois mois pour parfaire son développement, espérons qu'Infogrames saura développer ce titre à sa juste valeur. Les différents personnages et les situations rocambolesques, issus de la série éponyme, devraient contribuer au charme de ce soft ; attendu au tournant avec impatience et nostalgie, par un grand nombre de joueurs. Très loufoques.

Deux grands de l'animation

Produit par Hanna-Barbera en 1968, Les Fous du Volant connut un succès considérable dès sa sortie. Le principe est simple mais habile, onze personnages s'affrontent dans des courses folles pour devenir le pilote le plus cinglé du monde. Tous arrivent à gagner, sauf la paire Satanas et Diabolo qui se fera constamment « coiffer » au poteau. Tout un merchandising s'organisa autour de ces personnages. Les enfants les retrouvaient dans leur boîte de céréales et dans tous les magasins de jouets. L'idée du scénario de ce dessin animé a semble-t-il été inspiré par le film de 1966 The Great Race avec Tony Curtis, Nathalie Wood et Jack Lemmon.
http//www.hotink.com/wacky/

pierre : Dis donc, pourquoi c'est fini avec Stéphanie ?

bob : Qu'est-ce que les mots "Troubles obsessionnels du comportement" évoquent pour toi ?

pierre : Elle se lavait 20 fois par jour ?

bob : Pire. Elle me demandait en mariage 20 fois par jour.

*Hors coût de connexion à Internet. ®EURO RSCG / BETC AOL BERTELSMANN ON LINE France SNC402 192 777 RCS Nanterre

AIM : la Messagerie Instantanée
pour dialoguer en direct sur Internet avec qui vous voulez dans le monde entier, au coût d'un simple appel local*.

QUEL QUE SOIT VOTRE FOURNISSEUR D'ACCÈS À INTERNET, VOUS POUVEZ TÉLÉCHARGER GRATUITEMENT AIM, AOL MESSAGER SUR

www.aol.fr

un service d' AOL

CD SERVICE

10, avenue St. Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tél: 04 79 61 04 50 –

LE N°1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE

KINYO

TOUS MODELES GARANTIE 1 AN

LIVRAISON POSSIBLE SUR TOUTE L' EUROPE
TEL DE L' ETRANGER :
00 33 4 79 61 04 50

METTEZ DES WATTS SUR VOS CONSOLES !!!

PS 315 S
2 X 3 WATTS
+ SURROUND
229.00 F
Port compris

6 WATTS RMS

PS 515 S
2 X 5 WATTS
+ SURROUND
289.00 F
Port compris

10 WATTS RMS

PS 71 S
2 X 10 WATTS
+ SURROUND
359.00 F
Port compris

20 WATTS RMS

LES SYSTEMES ACCOUSTIQUES KINYO **SONT A LA BASE DESTINES AU MONDE INFORMATIQUE PC & MAC .**
LA CONNECTIQUE A ETE REVUE PAR NOS SOINS, DE CE FAIT LES ENCEINTES ACTUELLEMENT DISPONIBLES DANS LE COMMERCE NE SONT PAS DIRECTEMENT COMPATIBLES AUX CONSOLES DE JEUX.
NOUS AVONS CHOISI DE VOUS PROPOSER UNE GAMME COMPLETE AYANT UN RAPPORT QUALITE PRIX EXCEPTIONNEL.
SACHANT QUE NOS PRIX COMPRENNENT : LE TRANSPORT RECOMMANDE + ASSURANCE + LIVRAISON AVEC LA CONNECTIQUE RENDANT COMPATIBLE NOTRE GAMME KINYO **A VOTRE CONSOLE DE JEU PREFEREE.**

SA 4315
SATELLITES 2 X 3 WATTS
SUBWOOFER 15 WATTS

479.00 F
Port compris

21 WATTS RMS

LE GROS SON

SW 7352
SATELLITES 2 X 3 WATTS
SUBWOOFER 10 WATTS

399.00 F
Port compris

16 WATTS RMS

LA PLUPART DES TV DE 36 CM SONT EQUIPES DE HAUT-PARLEURS MONO DE 1 A 3 WATTS RMS CE QUI VOUS DONNERA UNE IDEE DE LA PUISSANCE DE NOS SYSTEMES ACCOUSTIQUES.

PUISSANCE = QUALITE

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.CD SERVICE n'est soutenu et n'est affilié à aucune marque , n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles

CD SERVICE

10, avenue St. Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tél: 04 79 61 04 50 –

LE N°1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE

KINYO

TOUS MODELES GARANTIE 1 AN

METTEZ DES WATTS SUR VOS CONSOLES !!!

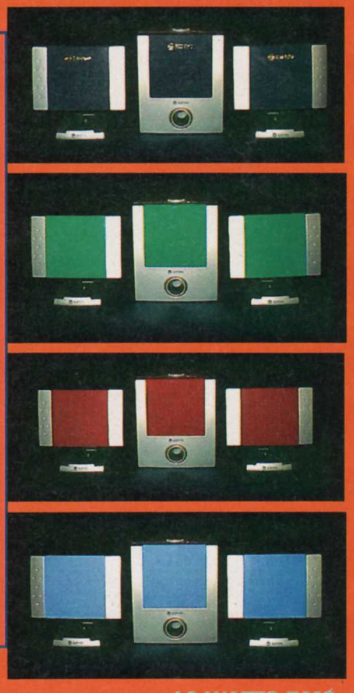
CD SERVICE INNOVE UNE FOIS ENCORE

SORTIE NATIONALE LE 15 MARS 2000

SW 210 C

1 SUBWOOFER 2 SATELLITES LIVRES AVEC 4 LOTS DE FACADES COULEUR INTERCHANGEABLE PAR CLIPS

329.00 F
Port compris



10 WATTS RMS

SW 201
NOUVELLE TECHNOLOGIE
SATELLITE EXTRA-PLAT 2 X 1 WATT
SUBWOOFER 5 WATTS RMS

299.00 F **Port compris**

7 WATTS RMS

ACESSOIRES :	PRIX PSX	TOTAL QTE.
PS 315 S	229 F	
PS 515 S	289 F	
PS 71 S	359 F	
SW 201	299 F	
SW 210 C	329 F	
SA 1031	449 F	
SA 4315	479 F	
SW 7352	399 F	

SA 1031
SATELLITES 2 X 5 WATTS
SUBWOOFER 20 WATTS
449.00 F **Port compris**

30 WATTS RMS

LE GROS SON

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre Remboursement (+20 F)
☐ CB n° _____ Valable jusqu'au : _____

A retourner avec votre règlement à : **CD SERVICE VPC** Signature :

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

COUPON A RETOURNER AVEC VOTRE REGLEMENT A CD SERVICE VPC 10 AVENUE DE SAINT SIMOND 73100 AIX LES BAINS

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.CD SERVICE n'est soutenu et n'est affilié à aucune marque , n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles

Par François Tarrain

Driver 2

EDITEUR : INFOGRAMES/GT INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ EN NOVEMBRE 2000

DRIVER AVAIT CRÉÉ LA SURPRISE EN 1999 AVEC SON ACTION ULTRA-SPEED ET SON AMBIANCE SEVENTIES SI RÉUSSIE. UN AN APRES, LES DÉVELOPPEURS ANGLAIS DE REFLECTIONS REMETTENT ÇA POUR UN SECOND OPUS PROMETTEUR. PREMIERES PHOTOS ET PREMIERES INFOS, EN EXCLU RIEN QUE POUR VOUS !

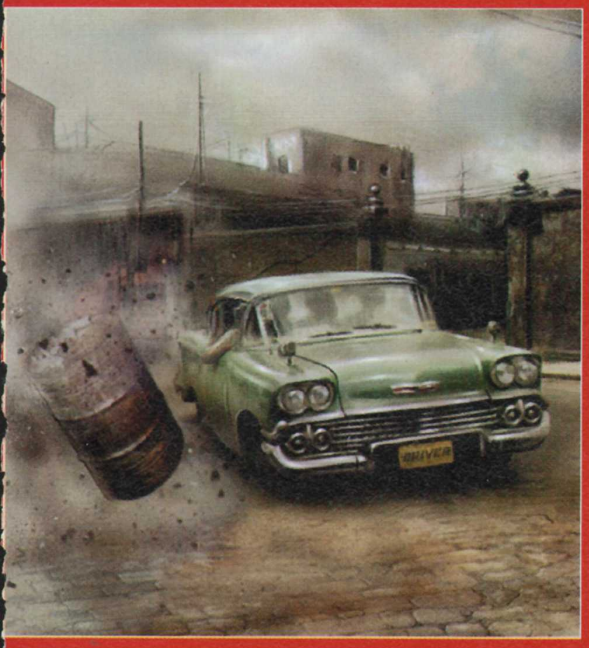
« Je m'appelle Tanner. Tanner, le flic infiltré. Tanner, l'as du volant. Souvenez-vous, j'ai roulé ma bosse dans les rues de Miami, de San Francisco, de Los Angeles et de New York. A l'époque, la pègre locale me faisait confiance et j'avais réussi à m'intégrer dans ce milieu si fermé. J'étais devenu un des leurs. Je connaissais tous leurs secrets. Leurs indics, leurs combines, leurs adresses... Grâce à mes infos, mes collègues de la Criminelle ont pu serrer des dizaines de truands et démanteler plusieurs réseaux du crime. Ouais, grâce à moi, le ménage a été fait... en partie. Car de là à penser que la gangrène mafieuse était totalement éradiquée...

Bien au contraire, la mafia est une organisation tentaculaire aux mille et une ramifications. Elle est partout, dans toutes les administrations, dans tous les secteurs d'activité, à chaque coin de rue. Chassez-la d'une ville, et elle réapparaît aussitôt, encore plus puissante ailleurs. Malgré tous les moyens mis en œuvre pour détruire ce fléau, rien n'y a fait ! Le spectre noir de la corruption plane toujours au-dessus de nos têtes... Pourtant, lorsque l'on m'avait demandé d'infiltrer quelques-uns des plus puissants cartels, je n'avais pas lésiné sur les moyens. Mettant chaque jour ma vie en danger, j'ai fait tout mon possible pour m'acquitter de ma tâche. Tant d'efforts ont porté leurs fruits, mais je n'en suis pas pour autant sorti grandi. Non, plutôt fatigué, terrassé par un mélange de lassitude et de dégoût. J'avais perdu la foi. Je voulais raccrocher définitivement les gants et passer à autre chose. Eh oui, comme me le confiait l'autre jour un collègue de la crim', « j'ai passé l'âge de toutes ces conneries »... Mais que voulez-vous, il faut croire que le naturel a tendance à vous rattraper au galop. Et lorsque mes supérieurs m'ont demandé de remettre le couvert, je n'ai pas pu résister bien longtemps. Comme un abruti, j'ai dit oui. Sans trop réfléchir aux conséquences de mes actes. Pourtant, je savais que j'allais m'en mordre les doigts très vite. Parce qu'à force de côtoyer le « milieu », j'ai appris au moins une chose : c'est pas le genre d'endroit propice aux longues carrières ! En clair, l'espérance de vie y est plutôt courte...

De nouveau en planque

Vous vous en doutez certainement, mes tribulations à travers les Etats-Unis ne sont pas franchement passées inaperçues auprès des parrains de la mafia. Et j'ai eu du bol qu'ils ne découvrent pas ma véritable identité ! Pour eux, je fais toujours partie du clan. Ils me considèrent encore comme un sale pourri, près à tout pour gagner du fric. Il le savent : un simple coup de fil et je déboule au volant de ma caisse pour remplir n'importe quel contrat, aussi

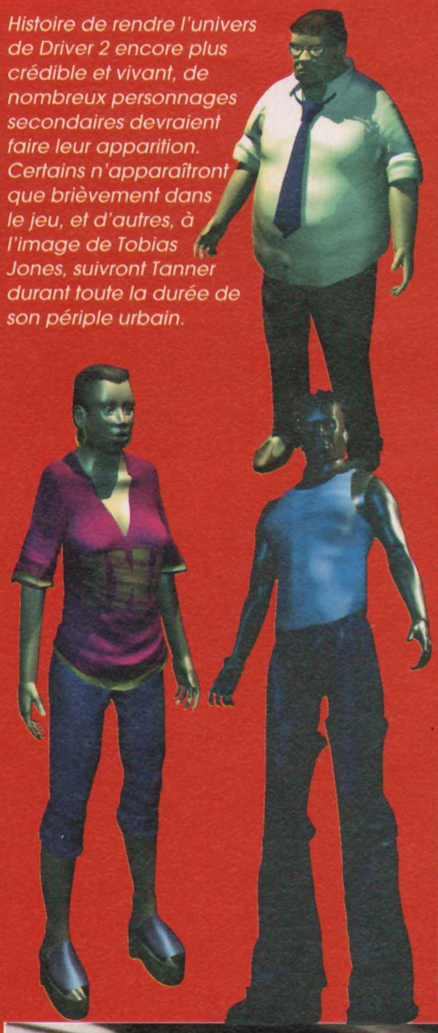
Chaque cinématique a été conçue dans le plus pur style cinématographique, à grands renforts de croquis et autres ébauches. Ce travail préparatoire permet de définir dans les grandes lignes le déroulement et le découpage de chaque cut scene.



dangereux soit-il. Mon style de conduite musclé leur plaît. Mon efficacité aussi. Pour cette nouvelle mission, j'ai donc renoué quelques contacts avec ces mecs peu fréquentables, et en deux temps, trois mouvements, ils ont eu tôt fait de me confier de nouvelles missions. Seulement voilà, fini les escapades dans les rues chaotiques de San Francisco, sur les highways de Los Angeles, dans les quartiers résidentiels de Miami ou dans le trafic surchargé de New York. Désormais, les lieux ont changé. Ça tombe bien, j'en avais marre de rouler ma bosse dans ces villes. Ce coup-ci, mon job me fera voyager de Chicago à Las Vegas en passant par La Havane et Rio ! Sympa comme parcours touristique, non ? Enfin, faut être réaliste : du tourisme je suis pas sûr d'avoir le temps d'en faire... Je suis pas franchement là pour ça. Et pour cause, y paraît que je dois remplir 40 missions bien chaudes avant de voir le bout du tunnel. 40 put... de contrats, avant de prendre définitivement ma retraite. En espérant qu'elle ne soit pas anticipée et que je ne finisse pas amalgamé dans les tôles froissées de ma caisse. Bah, on verra bien... »

Alors que les cinématiques du premier épisode étaient d'une très médiocre qualité, celles de Driver 2 devraient se révéler bien plus réussies. Les personnages seront mieux modélisés, notamment grâce à l'utilisation de la synchro labiale et la gestion des lumières plus travaillée !

Histoire de rendre l'univers de Driver 2 encore plus crédible et vivant, de nombreux personnages secondaires devraient faire leur apparition. Certains n'apparaîtront que brièvement dans le jeu, et d'autres, à l'image de Tobias Jones, suivront Tanner durant toute la durée de son périple urbain.



Vue imprenable sur Rio, à côté de la statue du Corcovado bénissant les quelques 6 millions d'âmes vivant dans la mégalopole brésilienne...

Le grand come-back de Tanner !

Après ce poignant témoignage du père Tanner, il est maintenant temps de revenir à des choses un peu plus terre à terre. Car j'imagine bien que vous êtes impatient de tout savoir sur Driver 2. Bon, au risque de vous décevoir, sachez tout d'abord que les infos sur ce nouvel épisode sont pour l'instant distillées au compte-gouttes, because le jeu ne sort qu'en novembre prochain et qu'il est bien trop tôt pour en parler en détails ! Cependant, on peut d'ores et déjà affirmer que cette suite réserve quelques nouveautés bien cool, que je vais m'empresser de vous dévoiler. Mais avant cela, laissez-moi effectuer un petit retour en arrière pour les cancres qui auraient raté le premier épisode. Développé par l'équipe anglaise de Reflections - à laquelle on devait déjà la série des Destruction Derby - Driver est sorti en juin 1999 sur PlayStation et PC. Ce jeu vous mettait dans la peau d'un flic infiltré dans la mafia, dont la mission était simple : prendre le volant de différentes caisses et remplir des missions dans les rues de 4 grandes villes U.S. Convoyage d'explosif, filature, destruction de bâtiments, courses-poursuites... Driver s'apparentait

Grande **nouveauté** : la présence d'un mode **Deux Joueurs** !

Entre chaque mission, une courte séquence dévoilera la trame du scénario. A noter d'ailleurs que le système d'arborescence des missions semble beaucoup moins complexe que celui du premier épisode.

Tanner a pour habitude de fouiller un peu partout, et notamment dans les tiroirs de bureaux mitoux. La tradition semble respectée...

à une simulation de conduite arcade, prenant pour cadre des environnements urbains aussi vastes que complexes. Ce concept franchement novateur rencontra immédiatement l'adhésion du public et le jeu fit un gros carton en France, avec quelques 200 000 exemplaires vendus (à vérifier) !

A peine le projet achevé, les équipes de développement se remirent au boulot et commencèrent à bosser sur une suite. Seulement voilà, contrairement à ce que nous pensions à l'époque, Driver 2 n'était pas prévu sur PS2, mais bel et bien sur PlayStation première du nom !

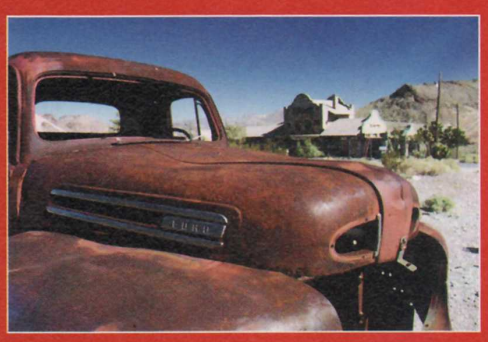
Changement dans la continuité

Dans le fond, Driver 2 ne semble pas radicalement différent de son aîné. En effet, on retrouve ce bon vieux Tanner embarqué dans 40 nouvelles missions, se déroulant entre Chicago, Las Vegas, Rio et La Havane. Pourquoi ces villes ? « Las Vegas et Chicago étaient intéressantes, car ce sont deux villes très connues, confie Martin Edmondson, big boss de Reflections et concepteur de Driver. Quant à Rio et La Havane, nous les avons choisi pour leur architecture intéressante et pour les modèles de voitures que l'on peut y trouver, surtout à Cuba ! ». Comme dans le premier épisode, ces quatre villes seront représentées avec un souci constant de coller le plus possible à la réalité. Architecture, ambiance, couleurs, voitures... Gageons que le résultat sera à la hauteur. D'autant plus que les aires de jeu devraient s'avérer encore plus complexes, avec des virages aux courbes plus variées (entendez par là : pas seulement à angle droit !), des sections à travers les montagnes ou encore de véritables échangeurs sur les autoroutes ! Concernant le style de missions proposées, nous ne savons par contre rien du tout. Seront-elles plus longues ? Plus originales ? Le mystère reste entier. Seule certitude, Tanner ne bossera plus en solo : il sera épaulé par un certain Tobias Jones, sorte d'alter ego qui l'aidera dans sa tâche. Comment ? Aucune idée ! En fait, la réelle nouveauté au niveau des missions réside dans le fait que l'on pourra sortir à tout moment de sa voiture, se déplacer en ville à pied pour remplir des tâches simples comme désamorcer une bombe ou encore pénétrer dans des bâtiments (le tout avec une vue à la Tomb Raider), puis emprunter une autre voiture. Un peu comme dans GTA, mais dans un environnement intégralement en 3D ! La grande classe, n'est-ce pas ? Et puis tenez, sachez qu'au rayon des innovations bien cools, on pourra non seulement piloter des caisses classiques, genre Muscle Cars et autres berlines, mais également prendre le volant de camions de pompiers, de bus ou encore d'ambulances !

Comme pour le premier épisode, les 4 villes présentes dans Driver 2 ressembleront de très près à la réalité. Pour ce faire, les développeurs de Reflections ont arpenté les rues de Chicago, Las Vegas, La Havane et Rio où ils ont multiplié les prises de vues afin de retranscrire au mieux l'architecture et la « couleur locale » de ces lieux.

Dans Driver 2 il y a 2 !

Bizarre comme intertitre n'est-ce pas ? Vous allez vite comprendre. Il s'agit là d'une subtile transition pour vous parler du... du... du mode Multi-joueurs ! Et oui, cette option qui faisait si cruellement défaut au premier épisode est désormais inscrite au programme. Elle permettra à deux joueurs de se tirer la bourre (via un écran divisé en deux) sur des circuits spéciaux ayant pour cadre les villes du mode Undercover, aussi bien en coopération, qu'en duel. Par contre, on ne pourra en aucun cas se farcir le mode solo à deux. Faut pas trop en demander non plus ! Finalement, à y regarder de plus près, la présence de ce mode Multi-joueurs pourrait bien constituer la plus grosse innovation de Driver 2. Pourrait, car trop d'interrogations restent encore en suspend. Le moteur 3D sera-t-il plus puissant, les graphismes plus riches ? Existera-t-il d'autres modes de jeu réellement inédits (exception faite des mini-jeux déjà présents dans le premier épisode) ? Trop tôt pour le savoir. Il reste encore quelques mois de développements aux équipes de Reflections pour donner vie à Driver 2. Et on peut raisonnablement penser que cette suite apportera suffisamment de sang neuf pour raviver la flamme. Et nous faire une nouvelle fois vibrer...



+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

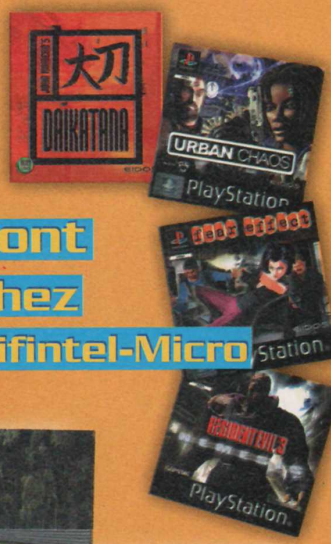
JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Pilotez les supers bolides en avant première avec les jeux EA sport !

Toutes les nouveautés EIDOS sont chez Difintel-Micro



Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
05 Gap	04 92 52 72 74
06 Mandelieu	04 93 93 54 33
06 Menton	04 93 28 28 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 67
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
22 Loudeac	02 96 66 02 05
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Perigueux	05 53 53 55 54
25 Montbeliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Toulouse	05 61 21 22 02
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orleans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
56 Lorient	02 97 35 08 91
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en valois	03 44 59 28 18
60 Chantilly	03 44 57 69 78
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (Bème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Monceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fleche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 89
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Valréas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 33 74 43
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE / DOM-TOM
• St Gaudens • Montreuil 2 • Elbeuf • Fécamp • Moulan • Louviers • Sucy en Brie • Auch • Perpignan • Chambrai • La Réunion • Carcassonne • St Germain en laye • Boulogne • Rouen 2 • La Roche sur Yon • Issy-les Moulineaux • Louvres • Levallois.

ITALIE
• Alessandria.

MAROC
• Casablanca.

PORTUGAL
• Lisbonne.

Photos non contractuelles. Voir conditions en magasin.

Par François Tarrain

Rayman 2

The Great Escape

EDITEUR : UBI SOFT
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 2000

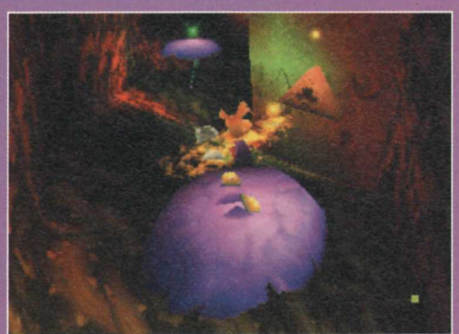
EN 1998, UBI SOFT ANNONCE LE GRAND RETOUR DE RAYMAN 2 SUR PLAYSTATION, POUR DE NOUVELLES AVENTURES « ENTROUADÉD'LAMORTKITUE ». DEUX ANS PLUS TARD, LA LONGUE GESTATION DU HÉROS SANS BRAS NI JAMBES RELIÉS AU CORPS SEMBLE ENFIN ETRE ARRIVÉE À SON TERME. L'ACCOUCHEMENT EST PRÉVU POUR NOVEMBRE PROCHAIN ALORS, POUR PATIENTER JUSQUE-LÀ, ON VOUS A DÉGOTTÉ UNE PETITE ÉCHOGRAPHIE DU DERNIER REJETON D'UBI SOFT, HISTOIRE D'ETRE SUR QUE LE BÉBÉ SE PORTE BIEN...

C'est quand même bizarre cette faculté qu'ont les héros au look complètement barré de devenir super populaires auprès des joueurs. Non, c'est vrai, prenez l'exemple de Sir Fortesque dans MediEvil ou d'Abe dans la saga Oddworld… Un squelette dont le globe oculaire est habité par un vers et un biafré rachitique verdâtre aux yeux globuleux à souhait, c'est pas franchement très orthodoxe comme pedigree. Et encore moins attirant ! Pourtant, dans les deux cas, ces héros hors normes ont su rallier à leur cause des millions de joueurs à travers le monde. Bizarre, car a priori rien ne les prédisposait à rencontrer une telle destinée. Nées de l'imagination parfois torturée de développeurs souvent géniaux, ces engeances incertaines n'affichaient pas un physique à proprement parler « valorisant » pour qui les incarnait. Laids, parfois faibles, souvent héros malgré eux, ils n'avaient en fait que deux qualités (rares) : leur courage et leur abnégation. Ouais, ça doit être ça qui les rendait si attachant. Des anti-héros entichés, tels de preux chevaliers, d'une quête dont ils devaient, seuls, s'acquitter. Des créatures de contes de fée, auxquels tout un chacun pouvait s'identifier. Ah ! l'autre Lara « Double airbag » Croft et ses aventures archéologiques de Série Z, elle m'fait bien marrer à côté de ça ! Pfui, la grognasse… M'enfin, bref, tout ça pour en venir au plus atypique de tous ces personnages. Celui qui remporte haut la main la palme du plus space de tous les héros de jeux vidéo. J'ai nommé Rayman !

Grâce à son poing magique, Rayman peut balancer des projectiles sur ses adversaires.

Alors, lui, il n'est vraiment pas aidé par la nature, avec son physique minimaliste de phénomène de foire. Une tête, un tronc, deux mains et deux pieds. Et pour relier tout ça, que dalle. Pas de cou, pas de bras, pas de jambes ! Vous imaginez un peu le topo… Y a plein de trucs qu'il ne peut pas faire, le pauvre : un bras d'honneur, prendre ses jambes à son cou, s'accouder au comptoir d'un bistrot pour se taper un demi, faire de la pub pour des Jeans, mettre des coups de genoux bien placés à ses ennemis… Et encore, ça, c'est du détail. Parce qu'en fait, la plus grande énigme concernant Rayman est de savoir comment il se débrouille pour marcher ! Par quel miracle anatomique parvient-il à mettre un pied devant l'autre ? Non, décidément, je ne vois pas comment un type pareil a pu séduire quelque 3 millions de joueurs ! Vous avez vu sa tronche en plus. Un nez turgescent, des grands yeux proéminents, trois mèches de cheveux qui se battent en duel (dont il se sert en outre pour faire l'hélicoptère, encore une énigme de l'anatomie capillaire…). Et puis tiens, y a un autre truc auquel j'avais pas pensé : comment fait-il pour digérer ? Ben oui, partant du principe qu'il doit bien bouffer pour vivre, comment la nourriture qu'il ingurgite peut-elle transiter vers un estomac alors qu'il n'a ni cou, ni gorge ? Faudrait que je demande à ceux qui l'ont créé, s'ils peuvent trouver une explication rationnelle à cette aberration gastrique ! J'suis sûr que sur ce coup-là, j'vais les piéger…

Rayman peut porter divers objets qui lui servent soit de projectiles, soit à déclencher des mécanismes.



Les deux éléments récurrents du jeu : plates-formes et pièges vicieux !

Fréquemment, des personnages secondaires épauleront Rayman dans sa quête, à l'image de la fée Ly.

Bon, tout ça pour dire que Rayman, c'est pas un type comme les autres, et qu'a priori on n'a pas franchement envie de s'identifier à ce drôle de gus. Pourtant, ses premières aventures sur PlayStation, sorties en 1995, ont remporté un énorme succès. Faut dire que le jeu était quand même vachement bien foutu pour l'époque. Ça causait plate-forme 2D, univers foisonnant plein de couleurs, challenge bien balancé, trouvailles dans le gameplay… Pas de doute, la recette « Rayman » était payante, et son créateur, Michel Ancel, décida immédiatement après ce coup de maître de donner un frère à son premier né.

Passage à la 3D

Fidèle à ses origines, Rayman 2 reste un pur jeu de plate-forme proposant une action aussi variée qu'originale et une multitude de challenges secondaires le destinant autant aux joueurs confirmés qu'aux novices. Pourtant, au-delà de ces similitudes dans le gameplay, il existe un gouffre entre ces deux épisodes. Un gouffre graphique, qui bouleverse la donne : on passe de la platitude d'un univers 2D, aux reliefs exubérants d'un monde intégralement en 3D ! Et mine de rien, ça change tout. Désormais, la façon de jouer est radicalement différente. On ne se déplace plus de gauche à droite sur un seul plan, mais dans toutes les directions, avec une liberté de mouvement totale et presque sans limites. La richesse de l'action se retrouve décuplée et l'architecture des vastes aires de jeu offre une multitude de possibilités. Ainsi, au fil des quelque 45 niveaux que vous devrez traverser, vous serez confronté à des situations sans cesse différentes. Simples séquences de plate-forme basiques, histoire de vous faire la main, longues et périlleuses phases de sauts millimétrés au-dessus d'abîmes sans fin, exercices de rapidité et de dextérité sur des ponts suspendus, escapades aériennes sur le dos d'un missile vivant (cherchez pas…), affrontements contre des boss énormes, escapades en ski nautique dans des marécages infestés de piranhas… Dresser la liste exhaustive de toutes les épreuves qui vous attendent serait trop fastidieux. Alors sachez simplement que le père Rayman devra en découdre sans faiblir contre des Robots Pirates qui ont asservi toutes les créatures du coin. Il devra libérer ses congénères, (qui lui apprendront en guise de remerciement à utiliser des pouvoirs magiques fort utiles), se tirer sans cesse de mauvais pas, trouver des passages et mettre en branle des mécanismes, jongler avec des décors parfois très complexes, déjouer les nombreux pièges sournois qui lui barreront le chemin, et j'en

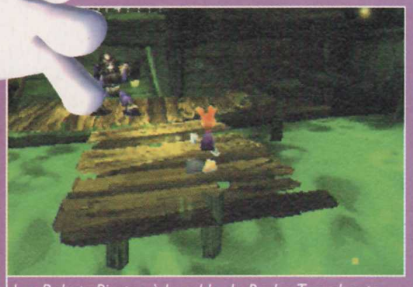
45 niveaux placés sous le signe de la plate-forme !

La possibilité de tisser des lianes et de se balancer au-dessus du vide est un pouvoir que vous acquerrez en cours de jeu.

Les mouvements de caméra et les niveaux immenses donnent parfois lieu à quelques scènes vertigineuses.

RAYMAN TV SERIES SE PRÉCISE

Il y a quelques mois (PlayStation Mag. n°30), nous vous parlions du grand projet de dessin animé mettant en scène Rayman et sa joyeuse bande de potes. Eh bien Rayman TV Series est toujours en cours de production dans les studios canadiens d'Ubi Soft. Désormais, ce sont 26 épisodes, au lieu de 12 initialement prévus, qui devraient être diffusés en France d'ici courant 2001. Ouais, je sais, ça fait loin. Alors pour patienter jusque-là, sachez que les 4 premiers épisodes ainsi que le Making Of, sont disponibles à la vente en K7 Vidéo et DVD ! L'occasion rêvée pour découvrir cette très sympathique série intégralement en images de synthèse…



Les Robots Pirates à la solde de Barbe Tranchante seront votre lot quotidien !

passe… Fort heureusement, Rayman peut compter sur une palette de mouvements ultra-complète pour se dépêtrer de n'importe quelle situation et sur une jouabilité qui, gageons-le, a été pensée à fond (à ce propos, on pourra utiliser les deux manettes analogiques du paddle en même temps…). En vrac, il peut marcher, courir, sauter, planer, voler, nager, porter des objets, grimper, s'agripper aux plates-formes, utiliser son poing magique (qui lance des projectiles), glisser, emprunter des véhicules (les susnommés missiles vivants !), jouer les Tarzan en « tissant » des lianes… Cette panoplie d'action confère au jeu une richesse et une profondeur incroyable, à tel point que l'on ne s'ennuie jamais d'un niveau à l'autre. On doit constamment réadapter sa manière de jouer en fonction des challenges rencontrés, empêchant par la même tout sentiment de lassitude de s'installer ! Bref, Rayman 2 est une production foisonnante, prenant pour cadre un univers onirique et pastel et mettant en scène des personnages aussi attachants que délirants. Et pour avoir jouer aux autres versions déjà sorties (PC, Dreamcast et N64), je peux vous affirmer que l'expérience est en tout point excellente !

De la 3D non-stop

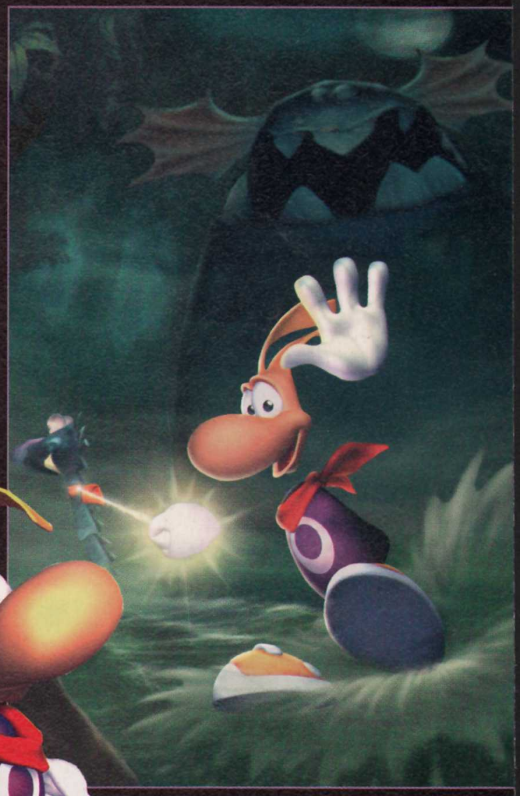
Comme je vous le disais, Rayman 2 est un jeu intégralement en 3D temps réel. Or, vu la complexité graphique et la taille titanesque des niveaux, on est en droit de se demander comment les développeurs d'Ubi Soft ont pu faire cracher à la PlayStation un moteur 3D suffisamment puissant ! Eh bien, en bossant comme des tarés pendant 2 ans, avec une équipe de 60 personnes sur le projet, serais-je tenté de répondre… Non, j'vous dis ça parce que, pour l'instant, on n'a pas vu le jeu tourner en live. Tout ce que l'on peut affirmer pour l'heure, c'est que les graphismes semblent, au regard des photos qui ornent ces pages, d'une finesse et d'une richesse assez incroyables. Textures « organiques » bien classe, gestion dynamique des lumières, couleurs chatoyantes… Allez, sans vouloir jouer les prophètes à la petite semaine, je verrais bien un moteur 3D « à la Soul Reaver » au service d'un univers beaucoup plus chatoyant et bon enfant ! Ça n'engage que moi ce genre de pronostic, mais j'le sens bien comme ça…

Pour finir avec cette alléchante présentation, sachez que Rayman 2 est ponctué de très nombreuses scènes cinématiques, qui si l'on se réfère aux autres versions du jeu, devraient se révéler d'excellente qualité. De plus, dixit Nathalie Paccard, responsable du projet en Chine, Rayman 2 réserve quelques surprises. Des niveaux secrets ? Des modes de jeu cachés ? Bah, on verra bien… Le jeu ne sortira qu'en novembre prochain et d'ici là inutile de tirer des plans sur la comète. On a largement le temps d'en reparler en détail…

Les ennemis affichent tous un look et une démarche grotesques. Histoire de les rendre bien antipathiques !

La faculté qu'a Rayman de s'accrocher aux rebords des plates-formes est bien pratique lorsqu'un saut est un peu « court » !

Même au cœur des fonds marins, Rayman peut compter sur la précieuse aide de ses amis. Ici, une énorme baleine qui lui indique le chemin à suivre.



RAYMAN : À PIED PAR LA CHINE

Chez Ubi Soft, production rime avec délocalisation ! En effet, depuis quelques années, l'éditeur français a mis en place une politique de développement assez particulière. En gros, chaque studio interne est responsable de tous les développements sur une machine donnée. Ainsi, pour la PlayStation, c'est le studio chinois d'Ubi qui se coltine tous les projets. Par conséquent, c'est là-bas, du côté de Shangai, que Rayman 2 est développé, au même titre que F1 Racing (voir le numéro précédent de PlayStation Mag.). Quel est l'intérêt d'une telle politique ? Motivation d'ordre artistique ? Mouais… Financière ? Assurément : sans vouloir jouer les mauvaises langues, la main d'œuvre chinoise n'est sûrement pas la plus onéreuse qui soit ! Bah, moi j'm'en fous après tout… Parce que fin mars, je m'en vais là-bas pour un petit voyage de presse organisé par Ubi Soft, justement pour Rayman 2. Eh, eh, z'êtes deg' hein… Et j'en profiterai pour voir si j'arrive à pied par la Chine.

Découvrir les produits les plus innovants du marché

Conserver une avance sur la concurrence

Etre informé sur les nouveautés en permanence

Mediasoft
MULTIMEDIA

le premier grossiste en innovation permanente

Toute l'équipe de **Mediasoft Multimedia** observe en permanence les principaux marchés de la planète pour vous rapporter leurs découvertes les plus étonnantes.

Nos **produits exclusifs** sont soutenus par une véritable **stratégie de communication et de promotion.**

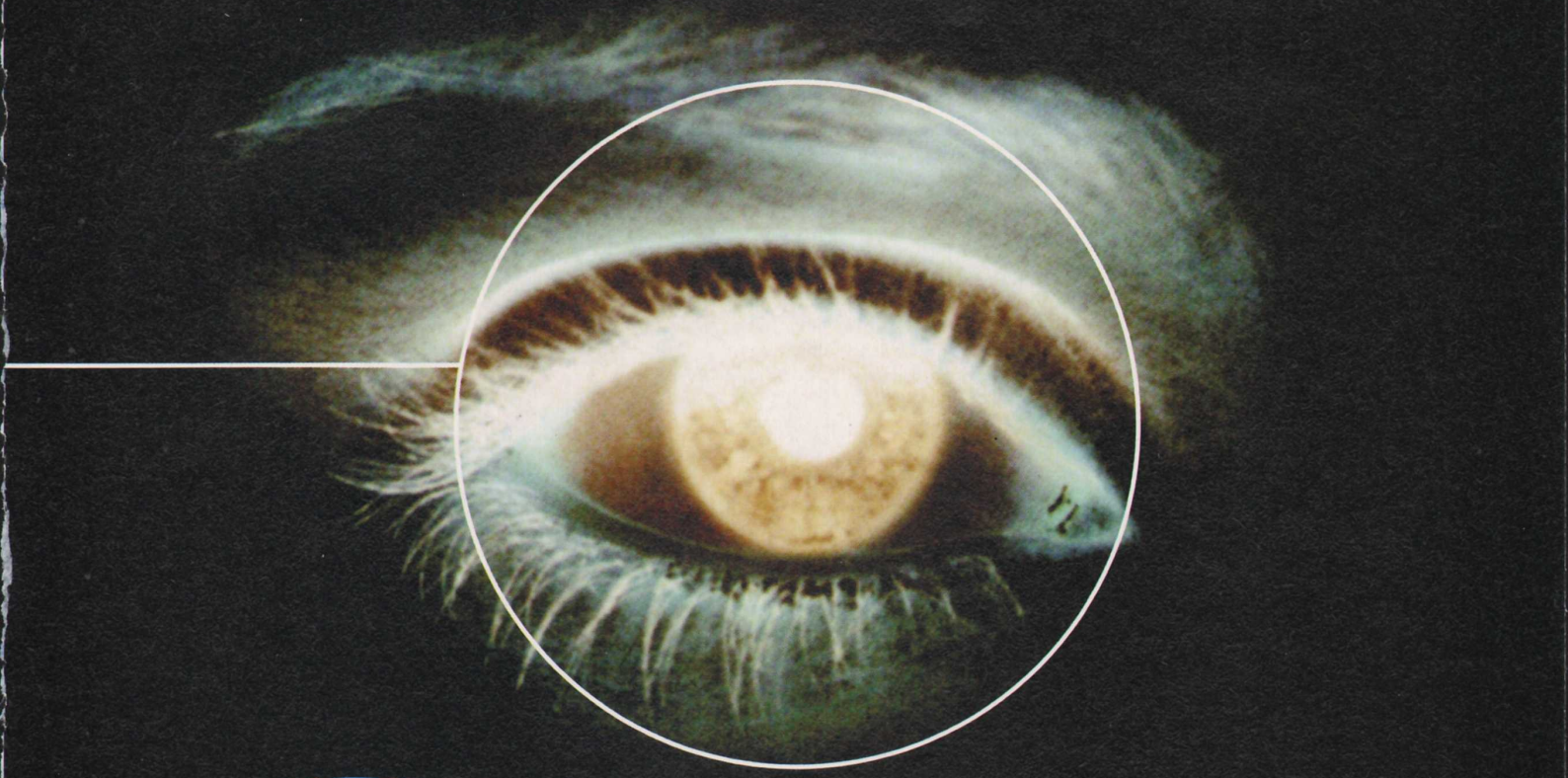
Nous vous proposons également un **choix immense de jeux vidéo**, sur tous les supports du marché (Playstation™, Dreamcast™, Nintendo 64™, Game Boy™, etc.) et de **produits dérivés** immédiatement disponibles en stocks. **livraison en 24 h ou enlèvement sur place dans notre Show Room.**

Revendeurs, centrales, distributeurs Contactez-nous :

Tél.: 01 39 91 50 01
Fax: 01 39 91 69 26

Mediasoft

MULTIMEDIA



Votre grossiste en jeux video et produits innovants pour l'Europe entière

Un regard sur le futur...

Distributeur exclusif

PlayStation

CDROM PC/MAC

Graphic Kit SONY PLAYSTATION

ETC.

Réservé aux professionnels

Par Edouard Duchamp

VALKYRIE PROFILE

LES CRÉATEURS DE STAR OCEAN 2 RÉCIDIVENT

Editeur : Enix - Développeur : Tri-Ace (Japon)

Disponibilité européenne inconnue à ce jour

En attendant le 7e volet du jeu le plus populaire au Japon qu'est la Saga Dragon Quest 7, Enix a offert aux Japonais un cadeau des plus appétissants, à Noël dernier : Valkyrie Profile, un jeu magnifique.

La Valkyrie peut effectuer un grand nombre d'actions, comme frapper, déplacer des objets ou s'agripper à des cordes.

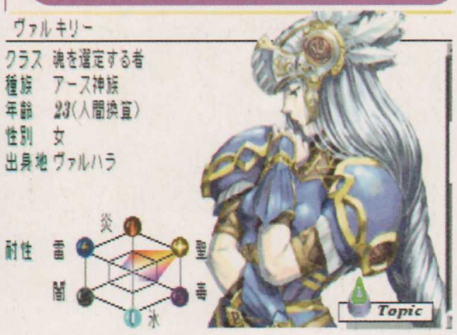
Valkyrie Profile est donc la troisième oeuvre du studio de développement japonais Tri-Ace, groupe de talentueux programmeurs qui nous ont déjà offert les excellents Star Ocean 1 et 2. Tout comme leurs précédentes oeuvres, Valkyrie Profile est avant tout un jeu de type RPG, ou Role-Playing-Game comme Final Fantasy ou Wild Arms. Mais pour faire qu'un RPG se démarque du lot, il faut généralement qu'il soit 1) extrêmement beau ou intéressant, ou 2) très original et qu'il apporte du renouveau au genre. Et Valkyrie Profile a ces deux particularités. Dans la peau d'une messagère d'Odin, grand dieu de la mythologie nordique, le joueur va devoir accomplir une tâche bien particulière. Au Valhalla (pays des dieux Vikings), le Ragnarok, guerre finale entre les dieux et les démons est proche. Et pour gagner, Odin et les autres dieux auront besoin de toute la puissance disponible pour être sûrs de l'emporter. Plus que d'affronter directement comme à l'accoutumée, cette banale menace pour l'univers, la Valkyrie devra parcourir le monde afin de collecter les âmes des guerriers méritants, morts au combat. Ces âmes, une fois récupérées, seront ensuite « éduquées ». Cela signifie qu'un long apprentissage de combat et de magie va devoir être fait afin de forger le caractère de ces valeureux mais néanmoins encore trop humains guerriers élus. Cela se fera donc lors de combats que livrera la Valkyrie contre divers groupuscules de magiciens qui défient la suprématie d'Odin. Comme dans Final Fantasy, chaque combat rapportera à ses participants victorieux, un certain nombre de points d'ex-

Chaque personnage est assigné à un bouton. Presser les boutons ensemble les fera attaquer en un seul assaut destructeur !

Chaque guerrier mort dont on récupère l'âme a une histoire bien particulière.

Des décors très détaillés, ma foi (gras d'oie et de canard).

Les fiches de personnages sont complexes mais superbement illustrées.



périence. Ces points permettront à leurs heureux propriétaires d'acquérir des points d'héroïsme (!), afin d'oublier leurs faiblesses humaines que sont la tristesse ou la rancoeur. Une fois qu'une âme de guerrier aura engrangé suffisamment de points d'héroïsme, on pourra alors l'envoyer au Valhalla. A chaque action effectuée, comme entrer dans un lieu ou récupérer une âme, le temps passe. Et le temps est compté, puisque le Ragnarok aura lieu 200 unités de temps après le début du jeu. Il faudra donc dans un minimum de temps que la Valkyrie retrouve, éduque et envoie des âmes de guerriers auprès d'Odin afin d'assurer la victoire de ce dernier.

UNE RÉALISATION CÉLESTE

Pour Valkyrie Profile, le style de représentation graphique choisi est des plus originaux. En effet, plutôt que de proposer de superbes animations ou décors entièrement en 3D, on a ici droit à de magnifiques décors en 2D ! Et pourtant, à aucun moment on ne se sentira lésé sur la qualité du produit, ou encore sur la profondeur technique de ce titre. Certes les décors sont entièrement en 2D, mais la qualité est telle qu'elle est plutôt bienvenue. Finement ciselée par des maîtres du bitmap (dessin au point par point), elle regorge de détails qui rendent les décors vivants, donnant l'impression de se promener dans de magnifiques livres d'images. Quel poète je fais parfois. Mais ce qui est le plus fort, le plus accrocheur dans Valkyrie Profile, c'est bel et bien le système des combats, qui demande à la fois reflexes et sens tactique aigu. Contrairement aux systèmes de combats classiques des RPG, ici tout se passe non pas par menu mais par action prédéterminée. Chaque personnage prenant part au combat (4 au maximum) est commandé par un bouton de la manette (croix, carré, rond, triangle). Il suffira donc de presser différents boutons à des moments-clés pour voir ses personnages fondrent sur l'ennemi avec une férocité peu habituelle. Rapides et dynamiques, les joutes deviennent alors un spectacle puissant et perdent leur statut de corvée, comme on les ressent habituellement dans les autres productions du genre. Pour l'instant, seule une version française de Star Ocean 2 est prévue ; aucune information concernant le magnifique Valkyrie Profile n'a effectivement filtré pour une éventuelle conversion française, mais qui sait ? Si le premier connaît le succès, cela aidera peut-être Sony à se décider pour nous envoyer au Valhalla et au pays de la petite nordique au casque ailé ?

Les combats se déroulent de manière aléatoire.

Enix aime Sony

Ayant toujours réservé ses jeux à Nintendo, Enix a depuis juré fidélité à Sony. Son prochain gros hit, Dragon Quest 7, devrait frapper les boutiques japonaises au mois d'avril prochain et battre tous les records de vente sur PlayStation. Une fois de plus ! Sans compter Bust A Groove 3 sur PlayStation 2, qui devrait lui aussi casser la baraque !

Le dynamisme des combats fait plaisir à voir.

VERSION ORIGINALE

Par Edouard Duchamp

VAGRANT STORY

Editeur : Squaresoft - Développeur : Square (Japon)

Disponible courant 2000

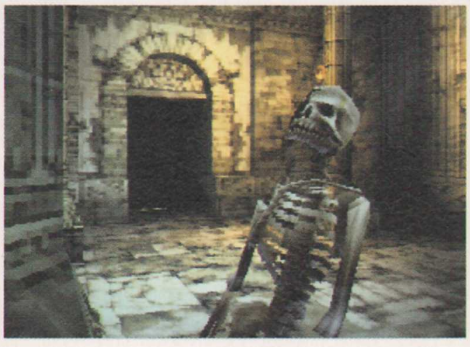
QUAND SQUAREFOFT TENTE DE S'EUROPÉANISER...

Lorsqu'un nouveau titre de Squaresoft nous arrive tout droit du Japon, c'est toujours un plaisir que de le tester. Là encore, nous n'avons pas été trompés.

Roi incontesté du RPG et de ses dérivés, Squaresoft frappe encore très fort avec son nouveau titre, sorte d'hybride entre divers types de jeux habituellement produits en Europe. Sur PC ou PlayStation, nous connaissons bien, grâce à des éditeurs comme Eidos ou Blizzard, des styles de jeux aussi variés qu'appréciés, comme l'action/plateforme avec énigmes à la pelle (Tomb Raider, Soul Reaver) ou les jeux d'exploration/RPG (Diablo, Ultima). Les joies procurées par le premier genre viennent du fait que vous parvenez à contourner un obstacle apparamment infranchissable, ou que vous battez un ennemi particulièrement coriace après des heures d'acharnement. Quant aux joies procurées par le second, on les ressentira plutôt après avoir obtenu de très rares ou très puissants objets, ou encore après être parvenu à sortir d'un dédale où l'on tournait en rond depuis des heures. Prenons maintenant les avantages de ces deux types de produit, et ajoutons-y une pincée de génie Squaresoft. Nous obtenons alors Vagrant Story, un cocktail explosif d'action, reflexion, exploration, gestion d'équipement, avec une ambiance et une mise en scène empruntée au grand Metal Gear Solid. Avouons que le tout a plutôt des allures de superbe étalon que d'un cheval de trait. Tout commence en fait au moyen âge, aux portes d'une cité autrefois prospère, et qui désormais abrite les pires démons et revenants : Lea Monde. C'est dans cette cité maudite que notre héros Ashford Riot devra poursuivre le terrifiant Sydney Losstarot, un mage noir qui projette de renverser le gouvernement en place. Et peut-être plus... Faisant partie d'une équipe spéciale d'espions, Ashley va s'enfoncer dans Lea Monde, sans savoir ce qui l'attend vraiment.

Sydney est un méchant aussi charismatique que Liquid Snake !

Lorsqu'un point d'exclamation apparaît sur la tête d'Ashley, c'est qu'il est temps de contre-attaquer !



JEANNE D'ARC CONTRE SOLID SNAKE

Un jeu d'exploration ultra-scénarisé dans lequel un espion doit s'introduire dans une base ennemie, cela a effectivement des faux airs de Metal

Certains ennemis sortent directement du bestiaire classique de l'Heroic Fantasy.

Les scènes cinématiques de grande qualité sont elles aussi légion.

Gear. Mais faisant fi d'un arsenal technologiquement supérieur, Ashley s'en sort grâce à sa ruse et à la magie qu'il pourra employer avec parcimonie. Les sorts disponibles sont bien entendu les habituels soins, mais aussi d'autres capables de détecter les pièges, d'ouvrir les coffres magiquement scellés. Et, contrairement à Snake, Mister Ashley n'a pas d'assistance radio pour l'aider en cas de coup dur, ce qui l'obligera à rester constamment sur ses gardes. Le système de combat, original, propose de viser les parties des différents adversaires, selon leurs forces ou faiblesses. Il vaudra mieux par exemple frapper les squelettes dans les jambes, et les hommes-lézards à la tête. Et pour pouvoir infliger un maximum de dégâts, il faudra enchaîner les attaques en pressant les divers boutons en rythme avec la première attaque lancée. A l'identique, la défense, qu'elle soit physique ou magique, se fera avec la pression en rythme de certains boutons de la manette. L'équipement d'Ashley sera géré par un menu qui divise les armures en plusieurs catégories. Il faudra donc équiper armures, casques, bottes et gants, qui pourront chacun avoir des capacités magiques. Ne gagnant pas de puissance à la suite de ses combats, Ashley sera toujours aussi vulnérable du début à la fin du jeu, et pourra ainsi vaincre des Minotaures géants mais également être bêtement tué par une chauve-souris, à cause d'un moment d'inattention ! Le stress et la peur de mourir suivront donc le joueur à tout moment, et la joie de trouver une armure neuve au détour d'un couloir sera donc intense ! Riche en rebondissements et en possibilités, Vagrant Story fait en plus appel à l'habileté et à la réflexion du joueur, ce qui en fait un jeu passionnant et complet. Certaines sources d'informations nous ont d'ailleurs apprises qu'il s'agirait certainement du prochain titre de Squaresoft à être adapté en France. Il sera distribué par Crave...

Squaresoft et la PlayStation 2

Au Japon ont été présentés en février dernier lors d'un show spécial dénommé « Square Millenium » Final Fantasy 9, 10 et 11 (voir Planète Rushes). Le premier sera un jeu PlayStation, mais le 10 et le 11 eux seront sur Playstation 2. On peut dire qu'avec cela, la firme nippone peut voir loin !

MESSAGE IMPORTANT DE SIMONE, 65 ANS.

"Envie de faire des bonnes affaires autrement ?
Actuellement des milliers d'ordinateurs et de périphériques
à vendre aux enchères entre particuliers sur internet."

iBazar.fr

www.ibazar.fr Cliquez ici.

GREY

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux + de 18 ANS

Nés de l'imagination tordue de 3 Américains, les Razmoket sont à l'image de leurs créateurs, bizzaroïdes. Cette série a été plébiscitée à travers le monde et a reçu de nombreuses récompenses. Les Razmoket, 2e opus, veulent nous embarquer dans un univers singulier, en mixant les genres.

Editeur : THQ - Développeur : N-Space (U.S.A.) - Disponible en mars 2000

LES RAZMOKET FONT LEUR CINÉMA

DES BÉBÉS À HOLLYWOOD

Intéressante la course à pieds, mais le perso est lent et difficile à diriger, heureusement il y a peu d'obstacles !

Les Razmoket sont précédemment apparus sur PlayStation avec Les Razmoket : à la Recherche de Reptar. Ils sont de retour, pour vous jouer un mauvais tour, et ils ne sont pas contents. Surtout Angelica, alias Couette-Couette, la petite peste libidineuse qui, du haut de ses 3 ans, sème la terreur dans la smala. Mais ce ne sont pas des bambins comme les autres, puisqu'ils feignent d'être des bébés devant les grandes personnes. Une fois seuls, ils dévoilent leur vraie personnalité et soutiennent une conversation digne d'enfants de 5-6 ans alors que leur moyenne d'âge réelle est d'à peine 18 mois. Diffusés depuis 7 ans aux Etats-Unis, les Rugrats drainent presque 23 millions de petits yankees gavés au beurre de cacahuètes et à la confiture, devant la lucarne. Ces petits zigotos ont même eu l'honneur d'avoir leur adaptation sur grand écran l'année dernière. Devant le succès remporté, plus de 100 millions de recettes U.S. et l'appel des billets vert aidant, une nouvelle aventure cinématographique leur est consacrée avec Les Razmoket in Paris prévu sur les écrans américains pour Thanksgiving 2000, fin octobre quoi ! Leur film a tout de même rameuté 1 million de jeunes amateurs français. Et les jeunes gens sont de plus en plus nombreux à regarder fébrilement les Minikeums chaque jour pour se délecter des aventures des Razmoket, j'ai même mené une enquête à ce sujet. Apparemment, les enfants font une abstraction totale du look hideux des personnages pour ne tenir compte que de leurs histoires originales et drôles. Franchement, j'ai quand même du mal à me faire à leur allure chancelante, leur tête énorme perdue sur un corps décharné et livide. Mais ce genre de personnages plaît aux plus petits qui, par mimétisme sans doute, s'identifient aux Razmoket. En effet, le dessin animé se met au niveau des bébés, avec leur altitude qui plafonne à environ 83 centimètres.

Le but du jeu est de récolter les lapinous pour les déposer dans leur enclos.

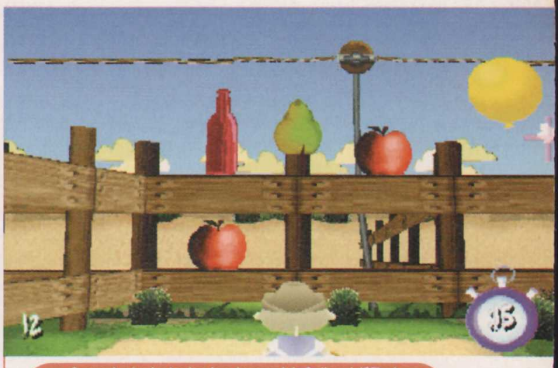
DANS LA FAMILLE CORNICHON...

Ici les Razmoket, alias la famille Cornichon au grand complet, c'est-à-dire Casse Bonbon, la Binocle, Alphonse, Sophie, Couette-Couette et Jules, font leur cinéma et s'aventurent dans les plus grands studios d'Hollywood pour des escapades diverses mais pas très variées. Les sales gosses se faufilent dans les différents studios, prétexte pour y faire tout plein de bêtises. On peut jouer seul ou à 4 et se défier à une course de kart, une course à pied, essayer le mini-golf ou collecter des objets ou des animaux. Du style attraper les petits cochons et les poussins pour les déposer chacun

En version course de kart, on ressent à peine la sensation de vitesse, mais la maniabilité est bonne.

dans leur enclos respectif. Le niveau n'est donc pas des plus élevés. Malheureusement, pour un jeu qui se destine aux plus jeunes la maniabilité n'est pas terrible et la vision soi-disant panoramique n'est pas au point. Ces petits défauts seront peut-être résolus dans la version finale du jeu, celle testée n'étant qu'une version alpha. Le dossier de presse prétend que ce jeu « donne aux fans l'opportunité de vivre une véritable expérience interactive avec chacun de leurs personnages préférés ». Ouais, bon, l'aventure se déroule sur plus de 15 niveaux variés, mais éprouvant pour les yeux. Des morceaux du décor viennent souvent obstruer notre champ de vision, et les personnages ne sont pas évidents à diriger. De plus, rappelez-vous ce que je vous disais plus haut, mon aversion pour l'esthétique des Razmoket, alors imaginez ces affreux jojos en 3D ! Bienvenue dans un monde de polygones, où tout n'est que coins angulaires et... Bof c'est trop laid quoi ! Et là vous m'dites, et la tolérance dans tout ça ? Bon, c'est vrai que tout petit déjà, on tente de nous inculquer des valeurs genre : aime ton prochain, tout ça. Sauf que lorsque son prochain à une tête d'ampoule et est tout rabougri... beurrk ! Les fans de la série ne seront pas trop dépaysés, mais sans doute sentiront-ils l'ennui leur tomber dessus comme une grosse enclume ; enfin je parle ici de mon expérience personnelle. L'atmosphère du dessin animé n'est pas vraiment restituée, ou alors c'est tellement subtil que je n'ai pas tout saisi. M'enfin, le jeu pourra distraire l'auditoire qui s'était procuré la première incursion des Razmoket sur console, et les autres, je leur conseille de s'en tenir au dessin animé. Enfin, la version définitive du jeu me fera peut-être revoir ma position...

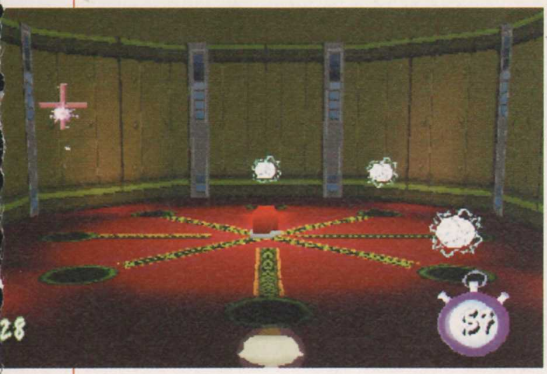
On navigue à bord d'une soucoupe pour taper les aliens et les faire disparaître dans notre escarcelle.

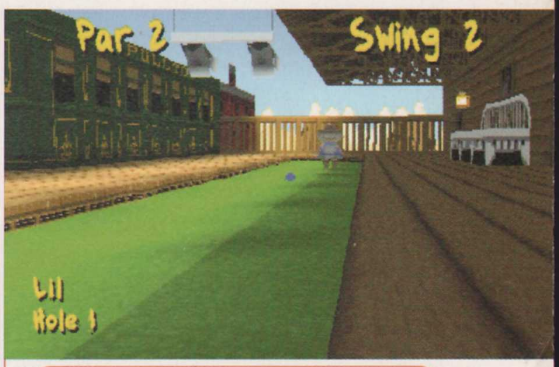


A vous de shooter le plus de caleçons et de fruits qui défilent devant vos yeux ébahis.

L'avis d'Alison, 12 ans

« Je regarde toujours les Razmoket à la télé, c'est super drôle, sauf que le jeu n'est pas très joli et que c'est très facile. Ça manque de surprises. »





La simulation de mini-golf est affrayante et bien rendue, mais devient assez vite lassante.

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES

A l'heure où vous lirez ces lignes, des millions de joueurs japonais auront déjà goûté à la nouvelle génération de délices technologiques offerts par Sony. Alors si la PlayStation 2 était depuis longtemps dans les esprits, elle occupera désormais les doigts des amoureux du beau jeu. Entre les ambitions légitimes d'un constructeur talentueux, les annonces fracassantes d'éditeurs enthousiastes et l'émergence de futurs rêves ludiques, la PlayStation 2 est en passe de transformer nos espoirs en réalités. A ce propos, les premiers jeux officiels français qui devraient voir le jour en même temps que la console, devraient être GT 2000, F1 2000 et Le Monde des Bleus 2 (titre non définitif). Le plus incroyable reste à découvrir...

Square bâtit son empire sur la toile

Un nom à retenir : Play Online. Une date à graver dans sa mémoire : été 2001 ! Comme nous vous l'annoncions, Square a récemment dévoilé ses futurs projets PlayStation 1 et 2, mais aussi fait part de ses ambitions de développement. Parmi les énormes surprises, sachez qu'outre Final Fantasy IX prévu sur Play1, Square en a profité pour révéler l'existence de Final Fantasy X et XI sur Play 2 ! Si des images et vidéos fort prometteuses nous sont parvenues, malheureusement, Square a interdit leur distribution pour le moment. Dès que nous aurons le feu vert... Soyez persuadé que les mois à venir devraient donc être riches en émotions pour les fans de cette série mythique. Quoi qu'il en soit, faute de support visuel, concentrons-nous sur la principale information accompagnant les deux volets Play 2. Objectif numéro un : direction le jeu online ! Cette évolution radicale s'effectuera de manière progressive car si FFX (prévu pour le printemps 2001) possédera quelques fonctionnalités Internet assez limitées, FFXI ne se jouera que sur le Net ! Pour les amateurs de PC, Square semble donc développer une sorte d'Ultima Online offrant des possibilités encore plus nombreuses et ambitieuses. Sachez déjà que, coup de théâtre, ce jeu sortira simultanément sur Play 2 et PC à l'été 2001, ce qui vous permettra d'y jouer quel que soit le support, les sauvegardes restant accessibles sur le Net ! Mieux encore, la sortie se fera simultanément au Japon et aux Etats-Unis. L'Europe devant suivre dans la foulée, en tout cas, espérons-le. Autre annonce inédite : la barrière de la langue sera abolie puisqu'un logiciel de traduction intégrée (jap/anglais pour l'instant) permettra à tous les joueurs de se comprendre, de lier des amitiés, d'acheter des articles bien réels, de lire des mangas, de télécharger de la musique, etc. Outre participer à une gigantesque aventure où chaque intervenant est un véritable joueur, Square souhaite aussi offrir au public le plus large possible toutes les fonctionnalités Internet en simplifiant son processus d'utilisation. Nous vous en dirons plus dès le mois prochain.

Konami sort les grands jeux

Si aucune annonce officielle n'a encore été formulée, un membre d'une équipe de Konami a néanmoins confirmé le développement de trois titres aux potentiels phénoménaux ! En effet, il est désormais acquis qu'Hideo Kojima (Metal Gear) travaillerait sur deux projets PlayStation 2, et non des moindres puisque sont cités The Matrix (un titre inspiré des deux suites bientôt en tournage) et Metal Gear Solid 2 ! Je sais, vous étiez déjà plus ou moins au courant mais ça me faisait plaisir d'apporter un caractère un peu plus « officiel » à ces annonces. Sachez aussi que le retour de Snake est déjà bien avancé, les développeurs s'acharnant dessus depuis déjà près d'un an. Dans la foulée, une date de sortie aurait même été planifiée au Japon pour le début 2001. Enfin, pour finir en beauté, apprenez qu'une suite à Silent Hill tourne déjà sur les kits de développement PlayStation 2 de l'éditeur nippon. L'année 99 avait été marquée du sceau Konami, une tendance qui ne semble pas prête de s'inverser.

Au-delà du jeu

A la veille du lancement de la PS2, Sony avait décidé d'effectuer une démonstration des capacités DVD de sa console. Pour rendre la présentation plus convaincante, trois lecteurs de salon haut de gamme furent pris comme référence. Il s'agissait du Matsushita DVD H1000 (plus de 15 000 francs !), du Pioneer DV S9, ainsi que du Sony DVP S7700. Devant ce panel exceptionnel, nombreux s'attendaient à voir la PlayStation 2 faire pâle figure. Loin de là ! Après quelques tests sur le film Shakespeare in Love, Ken Kutaragi a pu annoncer fièrement que « la définition de l'image de la PlayStation 2 parvient à être identique à celle des lecteurs les plus performants du marché ». Inutile d'ajouter que toutes les fonctions de base (sous-titre, signaux vidéo et audio, ratio de l'image, multi-angle, etc.) répondaient présentes. Seule particularité, pour actionner la lecture DVD, il faudra nécessairement insérer sa Memory Card, cette dernière contenant en effet le programme de lancement de la lecture (les drivers). Pourquoi une telle technique ? Tout simplement car cela permettra à Sony de faire évoluer en souplesse les capacités de la lecture DVD en proposant juste une mise à jour du programme contenu sur la Memory. En outre, pas de panique car même si, par mégarde, vous effaciez ledit programme, la console sera livrée avec un CD d'utilitaires divers permettant de remédier rapidement au problème. Sachez aussi que s'il sera possible de se servir de la manette, une télécommande spéciale sera aussi commercialisée. La grande classe à petit prix. Difficile de résister.

Le coin du Net

Le mois prochain, apprêtez-vous à voir débouler une avalanche de vidéos spéciales « lancement de la PlayStation 2 ». Que du haut de gamme en perspective, vous serez gâté. Pourtant en attendant ce feu d'artifice, voici de quoi combler vos yeux et, pour la première fois, vos oreilles, avec une sélection de titres ma foi aussi éclectiques que brillants.

Munch's Oddysee

http://www.gamefan.com/hotinfo.asp?s=5154&rs=2

On ne présente plus la tribu d'Abe cette espèce de lémurien craquant et fainéant. En tout cas, chez Oddworld Inhabitants, on ne chôme pas pour mettre en place l'univers de cette gigantesque épopée qui verra le jour sur PlayStation 2. Des vidéos gourmandes mais qui vous prouveront que nous n'avons décidément pas fini de baver devant nos écrans.

Alone in the Dark 4

http://www.aloneinthedark.com

« Notre volonté est de reprendre le flambeau à Capcom et de prouver aux joueurs qui se trouve réellement à l'origine du survival/horror. » Voilà tout à fait le type de déclaration symptomatique de la volonté des développeurs de ce quatrième volet de la série des Alone in the Dark. Projet ambitieux et déjà particulièrement prometteur, la bande annonce présentée ici vous fera frémir d'horreur et donc de plaisir !

Syphon Filter 2

http://www.gamefan.com/movies.asp?g=1619

Gabriel Logan est un gars décontracté et qui préférerait se dorer la pilule sur le sable chaud de Miami plutôt que de courir après les terroristes. Enfin, vous allez vous rendre compte que le terme « courir » n'est ici pas tout à fait de mise. Fidèle à la réputation de son aîné, Syphon Filter 2 devrait faire grand bruit.

Vagrant Story, les musiques !

http://www.vagrantstory.com/flb/sound/index.html

Cette nouvelle superproduction de Square (cf. Version Originale) vient de débarquer au Japon. Unanimement acclamée par la critique et les joueurs, cette aventure médiévale, empreinte d'éléments dignes de Metal Gear, est un véritable joyau d'esthétisme et d'intérêt. En avant-goût après la vidéo du mois dernier, nous vous offrons cette fois-ci quelques extraits de la bande son magistrale composée par Hitoshi Sakimoto (Final Fantasy Tactics pour les connaisseurs).

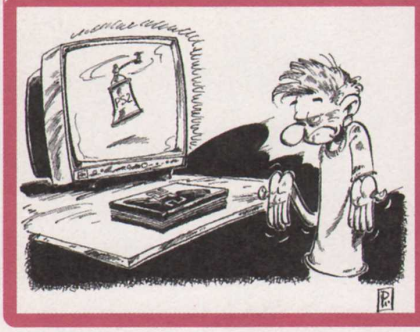
Beaucoup de bruit pour rien

Un représentant de Sony Computer Entertainment vient de déclarer au magazine Bloomberg News que la PlayStation 2 ne serait finalement pas 100 % compatible avec les anciens titres Play 1. Là, je sais, c'est typiquement le genre de phrases qui brise le mythe, qui fait que tout bascule dans un océan de lamentations... Ah ! de mon temps. Pourtant, vous auriez vraiment tort de paniquer. Personnellement, ça me ferait presque même sourire, c'est pour dire ! En effet, comme le souligne Kenichi Fukunga, représentant de Sony : « Si certains très vieux titres nous posent quelques problèmes de compatibilité, nous n'en n'avons comptabilisé qu'une dizaine ». Voilà, dix malheureux jeux sur les milliers parus en cinq années et on devrait paniquer ? Visiblement, c'est une question de codage particulier qui paraît être à l'origine de cette petite inquiétude de dernière minute. Franchement, je ne sais pas si cela mérite de crier à l'arnaque, qu'en pensez-vous ? De plus, il semblerait que les jeux incriminés n'aient jamais vu le jour en Occident. Dans le fond, à part m'avoir permis d'écrire une news de plus et de donner l'occasion à une poignée de maniaques dans le monde de ne pas trop vite oublier leur PlayStation grisonnante, je pense que c'est tout ce que cela pourra avoir comme répercussion.

Sony menace les rabat-joie

Le Net est une source inépuisable d'informations, de rumeurs, mais aussi une gigantesque foire au grand n'importe quoi. Pas toujours évident de savoir qui écouter et à qui accorder un quelconque crédit. En tout cas, une seule chose est claire, ces derniers temps Sony n'a pas trop apprécié de voir fleurir sur des dizaines de sites des informations peu enthousiasmantes sur les supposées réelles capacités de sa PlayStation 2. Après avoir été longtemps encensée, à quelques jours de sa sortie, la console a été en effet victime de ce que Sony n'a pas hésité à qualifier « de campagne de désinformation visant à déstabiliser volontairement le public ». Particulièrement excédé, le constructeur a même déclaré vouloir poursuivre à l'avenir toute personne propageant des informations sans fondements capables de nuire à l'image de la PlayStation 2. C'est vrai qu'après avoir entendu que la machine serait reportée, que tous les gros titres ne sortiraient finalement pas avant l'été, que la lecture DVD devrait être facturée (ben voyons !), que lors des tests la machine souffrait de nombreux bugs... nous ne savions plus trop quoi penser. Heureusement Sony a balayé toutes ces foutaises et a, comme à son habitude, tenu parole. Tant mieux pour les joueurs !

La boîte à surprises



Lors d'une interview accordée au Nikkei Online, Ken Kutaragi (président de Sony C.E., mais surtout créateur des PlayStation 1 & 2) a déclaré que l'écran de chargement de la nouvelle console n'aurait rien à voir avec ce qui existe jusqu'à présent. Fini donc le logo « PS » qui s'affiche pendant que le CD mouline méchamment ? Hum, non pas tout à fait. Disons qu'il aura une forme nouvelle, mais surtout qu'il réagira au jeu installé ! Comprenez que des effets spéciaux inédits apparaîtront parfois de manière aléatoire et que, selon que vous appuierez sur « on/off » ou « reset », la présentation changera aussi. On nous promet même quelques surprises visuelles. Alors, j'avoue ce n'est peut-être pas la news la plus indispensable et passionnante du mois, mais bon, ça fait parfois du bien de s'intéresser à des détails. Et puis si Ken Kutaragi tenait à le dire...

Cause tics nerveux, vends manette vibrante.

Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.

www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?

TOUS LES JEUX VIDÉO AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Les incontournables Les plus attendus

Nous avons connu un mois de mars phénoménal ! Pourtant, peu de changements inattendus, mais simplement le repositionnement de certains titres instantanément mythiques. Espérons que vous n'avez pas tout dépensé à Noël ! Le plus intéressant reste que les mois à venir nous promettent déjà un bon lot de délicieuses surprises, la plupart en provenance de l'archipel nippon. Non. C'est une certitude, malgré le débarquement massif de la PlayStation 2, notre petite boîte grisonnante préférée n'a pas encore fini de nous étonner. Vous serez les premiers à en profiter.

Course

Les incontournables

Gran Turismo 2
Editeur : Sony C.E.

Rally Championship
Editeur : Electronic Arts

Crash Team Racing
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Colin McRae Rally 2
Editeur : Codemasters

Combat

Les incontournables

Tekken 3
Editeur : Namco

Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE

Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE

Le plus attendu

Street Fighter EX 2
Editeur : Capcom

Sport

Les incontournables

ISS Pro Evolution
Editeur : Konami

Tony Hawk's Skateboarding
Editeur : Activision

International Track & Field 2
Editeur : Konami

Le plus attendu

Ronaldo V-Football
Editeur : Infogrames

RPG/aventure

Les incontournables

Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft

Grandia
Editeur : Game Arts/Ubi Soft

Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Valkyrie Profile
Editeur : Enix

Action/aventure

Les incontournables

Resident Evil 3
Editeur : Capcom

Metal Gear Solid
Editeur : Konami

Soul Reaver
Editeur : Eidos

Le plus attendu

Vagrant Story
Editeur : Squaresoft

Jeux de tir

Les incontournables

Medal of Honor
Editeur : Electronic Arts

Eagle One
Editeur : Infogrames

Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis

Le plus attendu

Colony Wars Red Sun
Editeur : Psygnosis/Sony C.E.

Plate-forme

Les incontournables

Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.

Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

Ape Escape
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Rayman 2
Editeur : Ubi Soft

Bizarre

Les incontournables

Music 2000
Editeur : Codemasters

Worms Armageddon
Editeur : Hasbro Interactive

Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Dance Dance Revolution
Editeur : Konami

Par Michael Sarfati
gana@joystick.fr

INTERNET

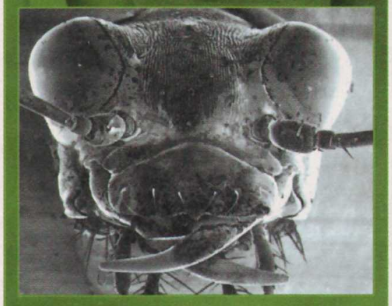
Ce mois-ci, c'est José, qui se voit publier. « Salut mec ! Ta rubrique Internet, c'est trop de la balle ! Depuis que j'ai péta un ordi au bahut, je kiffe trop ma seurra mais je trouve que tu parles pas assez de sites de huq. Réponds-moi ou je te fracasse. » Alors c'est donc ça, un jeune...?

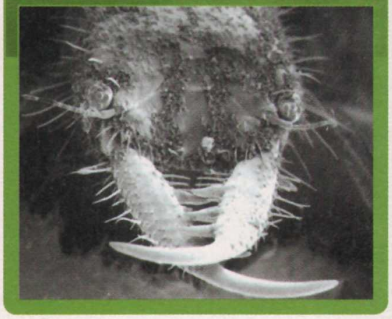
LE NET PLUS ULTRA

Quoi ma gueule ?

Comme chaque année le « Ugly Bug Contest », plus connu sous le nom de « Festival de la sale tronche », vient d'ouvrir ses portes à Oklahoma. On attend particulièrement l'arrivée du Russe Pedrado Cratchek qui, malgré sa sale tête n'avait été que second au championnat d'Europe de la gueule de con, derrière le Français Auguste Perlois. On annonce également le retour du Roumain Boutchienko mis à pied 6 mois après le scandale de la « vrai fausse mauvaise haleine ».

http://www.uglybug.org/





Mizou Mizou

Avoir des gaz, c'est crade, OK... même si c'est naturel... Gaz naturel, tout ça. OK. Par contre, siffloter avec son cul, ça a de la classe. Tout le monde s'accorde à le dire, M. Méthane est un artiste. Sa page Web est une mine de renseignements pour qui voudrait au moins une fois dans sa vie, tenter l'expérience et pousser la chansonnette.

1- Il est impératif d'éviter certains aliments avant un spectacle pour ne pas gêner le premier rang (Cassoulet, Couscous Merguez, Pizza surgelée...)

2- Eviter toute pratique pendant une grippe intestinale.

3- Ne pas hésiter à s'échauffer avec de simples vocalises.

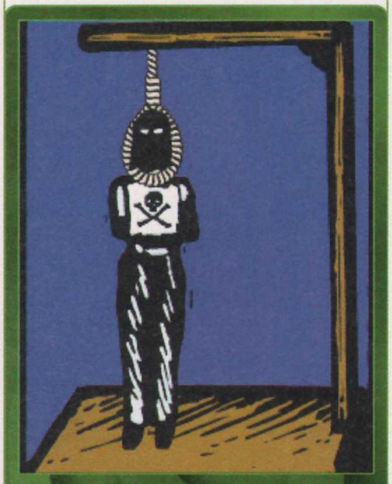
http://www.mrmethane.com/

Fight Club

Après l'interdiction des combats de chiens et, plus récemment, des combats de vieux, les Américains viennent de lancer les BattleBots. Et comme dirait Michel Chevalet : « Les BattleBots, qu'est-ce que c'est ? » (j'imite mieux Bourvil, c'est dommage). Eh bien, les BattleBots, ce sont des combats de robots organisés à la manière des Ultimate Fight. Et là vous allez me demander ce que sont les Ultimate Fight... Bon bah, je vous fais Bourvil alors : « Ou lala, mes chaussures, mon vélo... L'alcool non, mais l'eau ferru..., l'eau ferrugineuse, oui... » Et là, je marque 10 000 points. Au moins.

http://www.battlebots.com/

A mort, monsieur !



Si mettre un rat mort dans une boîte aux lettres vous dégoûte, si vous n'êtes pas assez bricoleur pour fabriquer un petit cercueil en bois ou si vous ne savez pas réaliser un nœud coulant, www.deathiscoming.com est fait pour vous. Pour souhaiter la mort de quelqu'un rien de plus simple, vous cliquez sur le type de mort (écrasé par une voiture, accident d'avion, pendaison, simple décapitation...) et ensuite à vous d'ajouter votre touche personnelle. Bien, maintenant, je vais essayer sur mon garagiste, on va voir si ça marche.

http://www.deathiscoming.com/flash/prepare/deaths-talk.html

Mazeltov !

C'est dans un cadre agréable que le Père François, le grand Rabbin de Las Vegas et toute l'équipe du temple du pseudo miracle seront heureux de vous accueillir tous les jours pour vos mariages, bar-mitsva, anniversaires et soirées dansantes. N'attendez pas et commandez dès maintenant !

Elvis Presley : Jeune : 240 $
Vieux et gros : 129 $
Vieux et gros (mais mort) : PROMOTION 29,99 $
Dick Rivers : 12,99 $ (le vrai !)
Djony : 0,95 $ (sosie)
http://www.discovery.com/cams/wedding/wedding.html

ENVOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !

2 CARTES MEMOIRES COULEURS ACHETÉES, 1 OFFERTE !!!!!!

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

GAME STATION

LES PRIX... LES PRIX... LES PRIX...

Bienvenue dans la braderie du millénaire !!!!

SPECIAL "PACK"

Formula One 98 + Ridge Racer Type 4	299,00 F
ASTERIX + ASTERIX 2	499,00 F
Metal Gear Premium Pack	495,00 F
Fifa 97 + 1 Pad auto-fire	149,00 F

ATTENTION !!!!

Nous rachetons CASH TOUS vos titres PLAYSTATION !!!

Contactez-nous !!

Au choix !!!
1 de ces 4 titres
+ 1 carte mémoire
199 F

Le coin des Promos...

LE PACK DE "FOU"

FORMULA ONE 98
+
RIDGE RACER TYPE 4
299 F

PLAYSTATION

ACE COMBAT 3	299,00 F
ASTERIX & OBELIX CONTRE CESAR	299,00 F
CAPCOM GENERATIONS	299,00 F
CARMAGEDDON	325,00 F
COOL BOARDERS 4	299,00 F
CRASH TEAM RACING	299,00 F
DIE HARD TRILOGY 2	Tél.
DINO CRISIS	329,00 F
DREAM STORY	299,00 F
DUNE 2000	325,00 F
EHRGEIZ	325,00 F
FINAL FANTASY 8	349,00 F
FIFA 2000	325,00 F
FIGHTING FORCE 2	325,00 F
FORMULA ONE 99	299,00 F
G-POLICE 2	325,00 F
GRAN TURISMO 2	299,00 F
PACK GRAN TURISM	369,00 F
ISS PRO EVOLUTION	345,00 F
KILLER LOOP	295,00 F
KNOCKOUT KINGS 2000	325,00 F
LEGEND OF KARTIA	325,00 F
L'AMERZONE	325,00 F
LE MONDE DES BLEUS	299,00 F
MEDAL OF HONOR	329,00 F
METAL GEAR VR MISSIONS	169,00 F
MISSION IMPOSSIBLE	325,00 F
MUSIC 2000	299,00 F
NBA LIVE 2000	325,00 F
NHL 2000	325,00 F
NBA LIVE 2000	325,00 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	325,00 F
OFFICIAL FORMULA ONE RACING 99	325,00 F
RAINBOW 6	299,00 F
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	325,00 F
READY 2 RUMBLE	325,00 F
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	325,00 F
RIVAL SCHOOLS 2	325,00 F
RONIN BLADE	325,00 F
SHADOW MADNESS	325,00 F
SOUL REAVER "LEGACY OF KAIN 2"	325,00 F
SOUTH PARK	299,00 F
SPEED FREAKS	325,00 F
SUPERCROSS 2000	325,00 F
SYPHON FILTER	299,00 F
SYPHON FILTER 2	Tél.
TOY STORY 2	325,00 F
TIGNES SNOWBOARD	325,00 F
TOMB RAIDER 4	299,00 F
TARZAN	299,00 F
TOMORROW NEVER DIES	325,00 F
TRICK'N SNOWBOAR	325,00 F
UEFA STRIKER	299,00 F
VIGILANTE 8 N°2	299,00 F
X-FILES	299,00 F
XENA	325,00 F
WU-TAN SHAOLIN	299,00 F

ACCESSOIRES

Carte Mémoire couleur	69,00 F
Carte Mémoire couleur officielle	99,00 F
Manette analogique vibrante couleur	129,00 F
Manette analogique officiel	199,00 F
Spider Gun + Pédale PSX & SAT	99,00 F
Cable Parid + fiches RCA + adapt GUNCON PSX	69,00 F
Volant + pédales + levier de vitesse (N64/PS/SAT)	549,00 F
Transcodeur NTSC/RGB	399,00 F
Adaptateur secteur 110/220 volts	169,00 F
Action Replay CD version	149,00 F
Manette compatible Playstation	49,00 F
Porte CD Officiel	69,00 F
PANTHER V Gun	249,00 F

REGLEMENT

- ❑ Carte bleue
- N° Carte bleue
- Date d'expiration
- ❑ Mandat-lettre
- ❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
- ❑ Chèque
- Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F ❑			
Chronopost jeux 60 F ❑			
TOTAL			

Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost - Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frs Colissimo/Chronopost Dom-Tom : 80,00 F . Pays de la CEE : 100 Frcs. Etranger nous consulter.

Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspondance.

Playstation mag MARS 2000

Prix modifiables sans préavis. Dans la limite du stock disponible. Prix valables uniquement pour la Vente par correspondance.

*1,29 Francs la minute

Toutes les marques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

Par Stéphane Hébert

ZIK

« En mars, dis ce qu'il te plaît ». Ce mois sera un « spécial dédicaces » à certains albums très attendus par le grand public mais qui n'assurent pas un cachou. Tous n'étaient pas dans le même Titanic, heureusement, nous étions à court de chaloupes…

REPRENONS-NOUS

Jean-Michel Jarre

Metamorphoses [Sony]

Certains diront que cela reste du Jarre… Non, je plaisante. Ce n'est pas du Jarre, c'est juste le Jarre que l'on connaît depuis « En attendant Cousteau ». Mais où est passé le compositeur des Equinoxe, Zoolook, Revolution et autre Oxygène ? Ce ne sont pas des coups de piano à la Robert Miles, des lignes de basse dignes des morceaux de démos de Rebirth 338 (émulateur PC et Mac de la mythique TB-303) ou encore quelques phrases vocodorisées qui aujourd'hui permettent de sortir du lot. Bon, allez, on prononcera quand même la grâce pour Millions of Stars, Gloria Lonely Boy et Give me a Sign. Que ce soit clair, je ne dis pas qu'un musicien ne doit pas évoluer, au contraire, mais c'est quand il a tendance à « dévoluer » que je trouve ça dommage. Autant Jarre a été un grand précurseur, autant aujourd'hui il semble noyé dans le mouvement. Désolé gars, je t'admire pourtant beaucoup, mais je ne comprends plus où tu veux nous emmener…

Enigma

The Screen Behind the Mirror [Virgin]

Certains diront que cela reste un mystère pour eux, d'autres que c'est encore plus mauvais qu'avant. En ce qui nous concerne, on se limitera à regretter le flagrant manque d'inspiration du dernier opus des moines sampleurs. Bah oui, qu'avons-nous là… de l'échantillon facile, des rythmiques peu convaincantes, des mélodies qui ne nous touchent pas la corde sensible… On s'attendait à quelque chose de plus « musclé ». J'ai beau écouter, réécouter, je n'entends pas ce titre qui à lui seul sauverait du naufrage ses petits camarades. Ah si, Between Mind & Heart, à l'extrême rigueur et parce que je suis de bonne humeur. Messieurs d'Enigma, je crois qu'il est l'heure de faire votre mea culpa. Et je suis bon public, hein, n'allez pas croire…

Laurent Garnier

Unreasonable Behaviour [Pias]

Est-ce que tout cela est bien raisonnable ? On peut se le demander à l'écoute de la dernière production de Laurent. Car ce n'est pas un, ni deux, mais plutôt trois passages de la galette qui seront nécessaires pour apprécier le boulot. Enfin moi, c'est ce qu'il m'a fallu. Vous décrire l'album en détail étant une tâche peu évidente, disons pour simplifier que les choses commencent à prendre réellement tournure à partir du quatrième opus, avec The Sound of the Big Babou. Comme toujours, le travail sur le son prime sur l'originalité des thèmes, mais que voulez-vous Gisèle, c'est le genre qui veut ça. Bref, tout ça pour dire qu'en se forçant à passer outre sa première impression, on finit par aimer. Si, si.

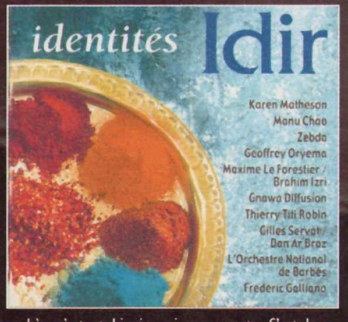
Test One

Nova records

« Une bonne compilation de chez Nova, ça ne se refuse pas », voilà ce que me disait toujours ma grand-mère aux moments du dessert. Et elle avait bien raison, ma mamie. Nous avons là un mélange éclectique de hip hop avec Mod Def, de pop psychédélique avec Adi, de house avec Gemini, ou encore de jazz avec Zinger. Ce n'est pas compliqué, c'est du bon Nova, on ne peut pas mieux vous dire. Personnellement, je pense qu'une bonne dose de Blackanized avec Crack Pipe, suivi d'un consistant Zimmerman avec Diary of a Lost Girl et, pour digérer tout ça, un délicieux The Actor Pedantry avec House est un bon régime pour rassasier vos oreilles avides de productions non purement mercantiles.

Idir

Identités [Sony]



Allez, pas de chichis entre nous, laissez tomber ce triste costume trois pièces et enfilez donc ces babouches. Est-il besoin de présenter Idir, talentueux représentant de la difficile cause kabyle ? Ce monsieur de grand talent nous a concocté un album rempli de duos de chocs, comme ceux réalisés avec Manu Chao, Zebda, Dan Ar Braz ou encore Maxime Le Forestier. On comprendra alors les constants changements de couleur d'Indentités qui oscille entre les Mystères de l'Orient, le raï, le reggae et enfin le folklore pur. A noter la surprenante, quoique réussie, reprise de C'est une Maison Bleue, chanson chère à tout hippie qui se respecte. C'est beau, c'est touchant, ça nous change, on aime.

Sting

Brand New Day [A&M Records]

Sting qui, c'est bien connu, a bien plus d'une corde à sa basse, nous revient dans les meilleures dispositions qui soient. Brand New Day, l'album, ne demande qu'à être admiré par des conduits auditifs sensibles à la finesse de ses arrangements, à la beauté de ses mélodies et surtout à la maîtrise artistique de son chanteur. En voilà un qui n'aura pas laissé les années avoir raison de son inspiration. On passe de lentes et savoureuses ballades (A Thousand Years) à des titres plus jazzy (Big lie small Word) voire carrément ethniques (Desert Rose). Il est clair que certains morceaux peuvent surprendre, comme Perfect Love, avec son break de rap gentillet déboulant en plein milieu de la chanson. Mais le reste se tient bien voire très bien, pour peu qu'on lui accorde une seconde écoute.

MAD CATZ

VOLANT MC2™ pour PlayStation™

*Système ACCUDRIVE™ exclusif: auto-calibrage permet d' adapter la sensibilité du volant.
*3 modes : analogique, digital, et vibrant.
*10 boutons d' action
*Boutons programmables

*PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
*MC2, et Système accudrive sont des marques déposées par MAD CATZ

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

Par Alexandre Brillant

CINE

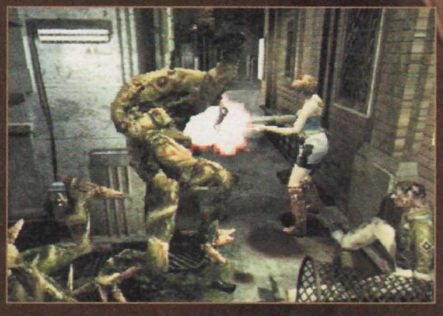
D'annonce en annonce, les rumeurs avancent mais pas le film ! Toujours à l'état de projet, Resident Evil n'est pas prêt d'être adapté. Tout reste hypothétique, notre intérêt aussi !

APRÈS AVOIR ANNONCÉ LE FILM, CAPCOM L'ENTERRE...

MORTS VIVANTS OU MORT-NÉS ?

UNE RUBRIQUE PRÉSENTÉE PAR LE MAGAZINE PREMIERE

En développement chez la société de production allemande Constantin Films depuis janvier 97, l'adaptation cinématographique du jeu vidéo le plus gore de toute l'Histoire de la PlayStation est aujourd'hui remise en question par la sortie du troisième Resident Evil. En réalité, il semble bien que le projet soit au point mort. Et ce, malgré la signature récente du légendaire compositeur Ennio Morricone. Mais il est à ce jour le seul véritable engagé. George A. Romero, réalisateur de la fameuse trilogie des morts vivants, avait pourtant officiellement annoncé, en juillet 98, son implication dans le projet (budgété à 25 millions de dollars), après avoir réalisé deux spots publicitaires pour accompagner la sortie de Resident Evil 2 au Japon. Et l'acteur Bruce Campbell (la trilogie Evil Dead) devait le rejoindre pour interpréter le rôle principal.



Décembre 98, le pseudo-producteur du film (Berd Eichinger) annonçait qu'il serait prêt pour la sortie de Resident Evil 3. Puis ce fut au tour du maquilleur fétiche de Romero, Tom Savini, de manifester son intérêt. Romero pouvait donc commencer à écrire le script. Ce qu'il aurait fait pendant de longs mois jusqu'à ce que les dirigeants de Capcom annoncent eux-mêmes qu'ils n'étaient plus dans le coup. Raisons invoquées : le scénario qu'il a écrit n'était pas à la hauteur de la licence. D'après eux, il avait pris un peu trop de libertés avec les personnages originaux, intervertissant leurs rôles respectifs, allant même jusqu'à créer une romance entre les agents Chris Redfield et Jill Valentine. Au final, Resident Evil devenait un vrai film d'action bien plus qu'un film d'horreur, avec quelques restes de l'humour noir de Zombie (Dawn of the Dead). Romero voulait, par exemple, que les zombis puissent porter des lunettes et se mettre dans des situations comiques.

Capcom reportait du même coup la date de sortie du film, de plus en plus hypothétique, à l'été 2001. Exit donc Romero mais bienvenue à Paul Anderson (Mortal Kombat, Event Horizon). Lequel ne fera pas long feu non plus. Enfin, c'est au tour d'Alan McElroy (Spawn) de rejoindre la longue liste des scénaristes ayant travaillé sur le projet. Il est aujourd'hui le seul en piste. Une vraie malédiction. Aujourd'hui, le film Resident Evil fait partie des projets avortés de Constantin Films (Le Surfeur d'Argent et Les Quatre Fantastiques) et rejoint Tomb Raider (toujours en développement chez Paramount). Aux dernières nouvelles, Jason Patric (Speed 2) et Samantha Mathis (Broken Arrow) auraient été contactés pour les rôles respectifs de Chris et Jill. Le scénario raconterait cette fois les origines du Mal et serait donc l'adaptation du premier Resident Evil. Rien de plus.

Illustrations droits réservés

14 NOUVEAUX ULTIMA

BLOIS - CHALON/SAONE CENTRE COMMERCIAL CARREFOUR
CHAMBERY - MARTINIQUE - MONTARGIS - NIORT - VIRE

Chez ULTIMA, Faites le plein de sport à prix record !

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

NOUVEAU : BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

NOUVEAU : CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 36 78 34
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

NOUVEAU : VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

* Dans les magasins affichant l'opération.

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

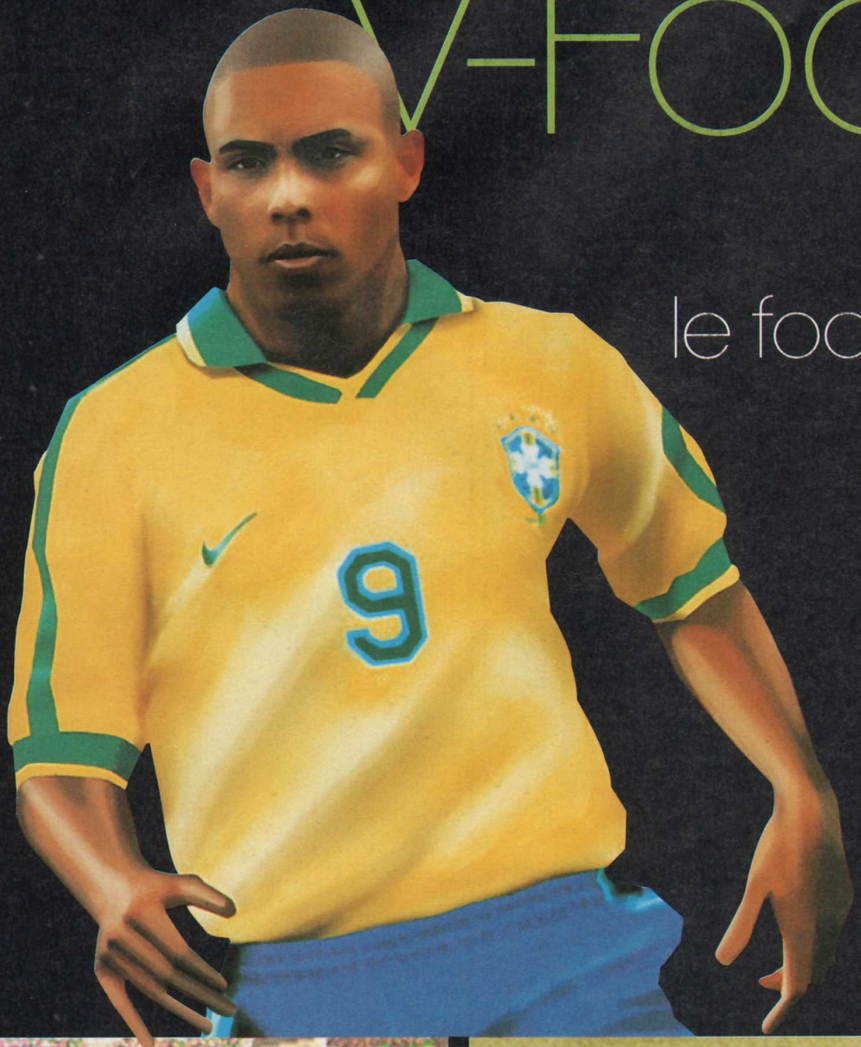
ULTIMA EN VPC : **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Par Jean Santoni

Ronaldo V-Football

EDITEUR : INFOGRAMES - DEVELOPPEUR : PAM (FRANCE)
DISPONIBLE EN MAI 2000

Infogrames : le football au rythme de la samba !

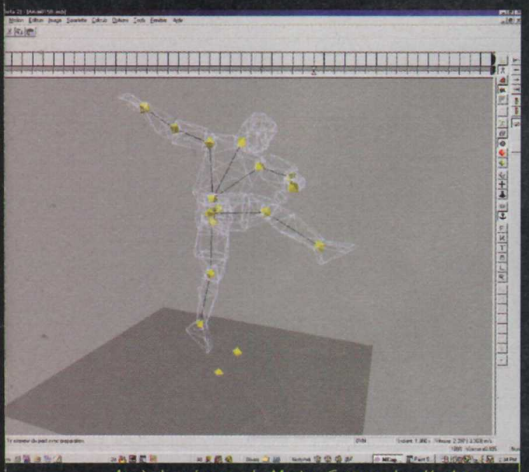


© Infogrames

PIERRE ADANE (CF. GROS PLAN DANS CE NUMÉRO) ET SON ÉQUIPE ONT TOUS LES ATOUTS EN MAIN POUR FAIRE DE RONALDO V-FOOTBALL UN CONCURRENT SÉRIEUX DE FIFA 2000 ET D'ISS PRO EVOLUTION : UN VRAI SAVOIR-FAIRE, DE BONS OUTILS ET UNE LICENCE PRESTIGIEUSE. ZOOM SUR UN TITRE QUI POURRAIT BIEN RENFORCER LA COMPÉTITIVITÉ DU LABEL SPORT DE L'ÉDITEUR LYONNAIS.

making of

MAKING OF
RONALDO V-FOOTBALL



Après les séances de Motion Capture, les développeurs affinent les liens entre les différents patterns d'animation grâce à la technique de la Motion-Blending.

OPTIONS DE JEU À GOGO !

La version définitive de Ronaldo V-Football permettra de jouer avec 64 équipes nationales réparties en plusieurs groupes (Europe, Asie, Amérique) avec, of course, une sur-représentation des équipes d'Amérique du Sud. PAM ne disposant que de deux licences officielles (une pour l'équipe du Brésil, l'autre pour l'équipe de France), vous devrez renommer les effectifs de vos formations préférées. Un petit éditeur de nom est prévu à cet effet. Concernant les modes de jeu, Ronaldo V-Football proposera des modes alternatifs : l'Arcade Cup fonctionne de la même manière qu'un jeu d'arcade avec un système de crédits, le Survival quant à lui est divisé en « round » et chacune de vos victoires vous donnera accès aux All Stars et aux équipes de légende. Sinon vous retrouverez les modes traditionnels tels que les tournois et la V-Football Cup qui regroupe tous les clones des grosses compétitions du football international (Euro, Coupe du Monde, Champions League, etc.). Enfin, vous aurez la possibilité de disputer toutes les compétitions à 2 en versus ou en coopération, et à 8 en alternance.

On peut dire que la simulation de foot de Power and Magic se sera fait attendre. En effet, ça doit bien faire maintenant plus de deux ans et demi, qu'on en entend parler (il faut savoir que le projet, lui, remonte à beaucoup plus longtemps, à la création de Power and Magic en fait, à 1995 plus précisément). A l'époque où les bribes d'informations étaient distillées au compte-gouttes par Pierre Adane, ce titre n'était pas dédié au football brésilien mais à la coupe de l'UEFA. Là encore, on peut dire qu'Infogrames a réalisé un joli coup marketing. Après avoir été sponsor du rallye de Corse, l'éditeur lyonnais a carrément réussi à convaincre Nike pour la licence Ronaldo. Bonjour le tableau de chasse ! De quoi faire frissonner le puissant EA Sports ! Un moyen efficace finalement de mieux typer le produit, de le rendre plus compétitif, la ludothèque PlayStation pullulant de jeux de balle au pied. Ronaldo est l'un des footballeurs les plus doués de sa génération. Le Brésil est considéré depuis toujours et par le monde entier comme le pays du football. Avec un tel deal, Infogrames annonce clairement la couleur : la branche Infogrames Sports sera un acteur majeur sur ce secteur du marché très disputé !

Petite parenthèse

Un changement de licence, ça n'a l'air de rien comme ça, on se dit que c'est juste une affaire de pognon, une petite signature en bas d'un contrat après des jours et des jours de coups de téléphone et de discussions autour d'une table ronde (je caricature légèrement) et pourtant. Les incidences sur le développement sont beaucoup plus importantes qu'on ne le pense. Ainsi, l'équipe de Pierre Adane a dû reprendre certains éléments graphiques, retravailler le gameplay pour coller le plus possible à la philosophie du football sud-américain, modifier l'interface, les musiques (principalement de la samba), adapter les modes de jeu... Mine de rien, ça fait perdre pas mal de temps toutes ces retouches ! D'autre part, la déferlante de jeux de foot étalée entre 1997 et 1999 a obligé PAM a remettre un grand nombre de choses en question. Dès que l'équipe voyait une amélioration possible, elle recodait ! Et puis n'oublions pas que, parallèlement au développement de cette simulation de balle au pied, PAM avait mis en chantier SnowRacer 98. Au départ, Pierre Adane ne voulait pas trop s'impliquer pour éviter de se disperser mais très rapidement toute l'équipe s'est retrouvée à bosser sur le jeu de snowboard afin d'éviter de le proposer en plein mois de juillet ! Ceci explique cela.

Premières impressions

La version à laquelle nous avons joué était suffisamment avancée pour se faire une idée de ce que pourra donner au final ce jeu de foot. L'ambition de PAM n'est pas tant de faire de Ronaldo V-Football, un concurrent direct d'ISS Pro Evolution, mais plutôt un jeu d'arcade grand public, d'une accessibilité immédiate. Cependant, accessible ne

Lors des changements de direction, les joueurs ne se déhanchent pas de façon suffisamment marquée. D'après Pierre Adane, ce n'est qu'une question de réglage.

Le réglage de l'Intelligence Artificielle est l'une des étapes les plus délicates du développement. Sur cette photo, on peut apercevoir les circuits préférentiels des joueurs évoluant sur le terrain.

A l'instar de ISS Pro Evolution, vous pourrez faire sortir le gardien en appuyant sur la touche triangle. Hmm…

Bien que la focale de la caméra soit très proche des joueurs, le champ de vision reste suffisamment large pour développer un jeu collectif.

signifie pas forcément simpliste. Il est vrai que depuis FIFA 2000, les mots « accessible » et « arcade » ont tendance à inquiéter les fans de ballon rond. Rassurez-vous, le titre de l'éditeur français part sur de bonnes bases. Tout d'abord, Ronaldo V-football propose deux niveaux de gameplay : on peut jouer très simplement et s'amuser en se contentant des commandes de base, idéal pour les bleus, ou bien se lancer dans des choses un peu plus techniques et ambitieuses via un certain nombre de combinaisons de touches. Pour les contrôles de balle, Pierre Adane ne s'en cache pas, l'équipe s'est beaucoup inspirée d'ISS Pro Evolution. Qui s'en plaindra ? Une jauge permet de doser la puissance des tirs, le système de passes est similaire (la balle n'atterrit pas systématiquement dans les pieds du coéquipier), enfin vous retrouverez également les fameuses passes en profondeur qui ont contribué à faire la réputation du titre de Konami. Le fonctionnement de ces dernières est cependant un peu plus contextuel que chez son concurrent. En fait, le joueur sera plus assisté que dans ISS Pro Evolution. La principale difficulté étant évidemment d'arriver à doser de manière optimale cette assistance afin que le joueur n'ait pas l'impression de réaliser des gestes techniques par hasard, sans vraiment les contrôler. Autre constat plutôt encourageant pour une pré-bêta, il est extrêmement difficile de faire le forcing avec un joueur, impossible ici d'adopter un style de jeu à la FIFA 2000.

Et la technique dans tout ça ?

Techniquement, même si tout n'est pas parfait (rappelons qu'il ne s'agit que d'une version bêta), Ronaldo V-Football n'a pas grand-chose à envier à la concurrence. Sur le plan visuel, le titre de PAM rappelle énormément FIFA avec toutefois des personnages nettement plus « grands », et ce quel que soit l'angle de vue adopté. Il faut savoir qu'à la base, Pierre Adane voulait faire un jeu de foot proche de la série Virtua Striker (les bornes d'arcade de Sega). Ronaldo V-Football utilise donc le même type de focale : la caméra reste en fait très près des joueurs ce qui permet d'en admirer tous les détails pendant les phases de jeu et d'avoir l'impression d'être sur la pelouse et non pas dans

Tous les amortis et les têtes sont orientables comme dans la plupart des jeux de foot actuels.

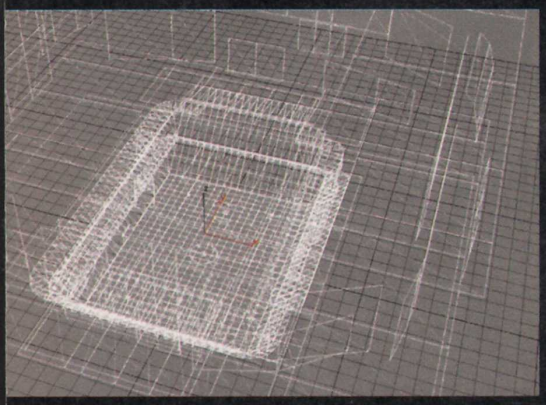
les tribunes. Là encore ce choix a engendré un certain nombre de difficultés, car cette focale rapprochée ne devait en aucun cas restreindre le champ de vision (un défaut que Sega n'est pas parvenu à contourner sur Virtua Striker 2). Le résultat se révèle plutôt concluant : malgré des zooms dynamiques et puissants, la vision reste suffisamment large. Du coup, on distingue toujours ses coéquipiers. La motion capture, quant à elle, a fait l'objet d'une attention toute particulière (250 animations en tout pour chaque footballeur). Il fallait à tout prix retranscrire le plus efficacement possible toute la fluidité des gestes techniques brésiliens. Pas question d'avoir des phases d'animations bâclées ou saccadées. L'équipe de Pierre Adane a

LA SUITE DU PROGRAMME

Hop, hop, hop ! Ne partez pas, j'ai pas fini ! Ronaldo V-Football proposera également 15 stades non officiels avec 9 looks différents, à chaque configuration de stades correspond une atmosphère particulière (italienne, sud-américaine, anglaise, etc.). Tous les chants de supporters ont été localisés par équipe, ce qui signifie que si tout se passe bien, vous n'entendrez pas les supporters brésiliens brailler à tue-tête « Italia ! Italia ! » Les commentaires brésiliens, quant à eux, sont très réussis. Ils sont assurés par un ancien commentateur de TV Globo et de la radio brésilienne (les responsables du son ont même prévu des lignes de commentaires spécifiques aux actions de Ronaldo). Un gage de qualité. Sans vouloir être méchant, les commentaires français font carrément pitié en comparaison ! Le ton monocorde et caricatural est à la limite du supportable. Un point à revoir. Côté « management », pas de souci, PAM a, a priori, pensé à tout : 28 formations tactiques, 4 stratégies offensives, 3 stratégies défensives et 5 sets de déploiement (total attack, total défense, neutre, patatipatata). Il sera également possible de définir le niveau offensif de chaque équipe et même d'aller voir un joueur en particulier pour lui donner un profil défensif plus pointu (trois niveaux : zonal, individuel total ou individuel de zone). Pour finir cet encart en beauté, sachez que vous pourrez à tout moment enclencher le mode Ralenti pour revoir vos actions.

Ronaldo V-Football part sur des bases saines

Bien qu'orienté arcade, Ronaldo V-Football propose des contrôles de touche de balle assez sophistiqués.



Le point le plus décevant de cette version bêta : les commentaires français.

donc utilisé des outils de Motion Capture (ce sont des footballeurs professionnels qui ont participé aux séances) et de Motion-Blending développés en interne qui permettent d'obtenir des animations très coulées et très détaillées tout en conservant un maximum de réponse-manette et un frame-rate régulier de 25 images par seconde. Vos footballeurs virtuels font des contrôles orientés, des ailes de pigeon, stoppent le ballon avec leur poitrine ou leur cuisse, freinent leur course progressivement... En regardant bien, on parvient même à distinguer les shoots de l'intérieur et de l'extérieur du pied. Enfin, à l'inverse de FIFA 2000, à aucun moment, vos joueurs donnent l'impression de glisser sur la pelouse. On sent parfaitement leurs appuis bien qu'à ce stade du développement, les déhanchements lors des changements brusques de direction ne soient pas suffisamment marqués. D'après Pierre Adane, ce type de tuning ne pose aucun problème. Ça fait partie des petites fioritures de fin de développement. Parole de lead programmer !

Ça se complique !

L'un des gros chantiers de ce long développement est, vous vous en doutez, la mise au point de l'Intelligence Artificielle. Les développeurs ont beaucoup travaillé à partir de vidéos afin de bien saisir le style de chaque équipe, ils ont même consulté le staff technique de la CBF (la fédération brésilienne de football), afin de coller le plus fidèlement possible aux spécificités du football sud-

Un des bons points de cette version bêta : le jeu collectif prime. Ça change de FIFA 2000 !

MINUTE CULTURELLE

Ronaldo n'a pas fini de faire parler de lui. Le 17 février dernier, le jeune prodige du ballon rond s'est rendu au MILIA (le salon multimédia de Cannes) pour faire la promotion de Ronaldo V-Football. Pour l'occasion, il a fait quelques parties avec le public. Le footballeur a également été nommé ambassadeur officiel de l'ONU pour la défense des enfants défavorisés, fonction qu'occupait l'année dernière la pulpeuse Gerry Haliwell, ex-Spice Girls. Sinon, la belle Milène Domingue (la femme de Ronaldo, vous suivez ?) attend un heureux événement. Voilà pour les potins. Moi, j'dis ça fait beaucoup de responsabilité d'un seul coup tout ça, non, vous ne trouvez pas ? Quoi qu'il en soit, on est bien loin de l'image cradingue du cocaïnomane obèse Maradona. Bon ben, je vous ai à peu près tout dit, si vraiment vous souhaitez en savoir un peu plus sur ce joueur mythique et que vous avez la chance d'avoir le ouaib, voici l'adresse de son site à lui : www.ronaldinho.com. Vous voilà bien armé pour briller dans les salons mondains !

MAD CATZ

NE VOUS PRENEZ PLUS LA TETE,
NI LES PIEDS DANS LES FILS...
ET EN PLUS ELLES VIBRENT !

Manettes DUAL FORCE™ INFRA-ROUGE

NOUVEAUTE !

*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes sans fil avec 1 émetteur.
*Compatible avec les jeux "dual shock™" et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique, et digital
*Prises tactiles en caoutchouc

*PLAYSTATION et DUAL SHOCK sont des marques déposées par SONY
*DUAL FORCE est une marque déposée par MAD CATZ

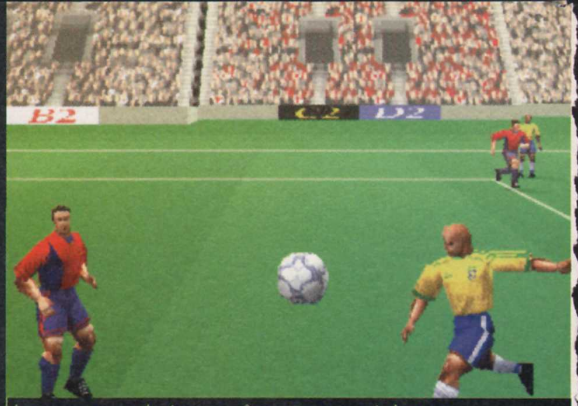
BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

making of

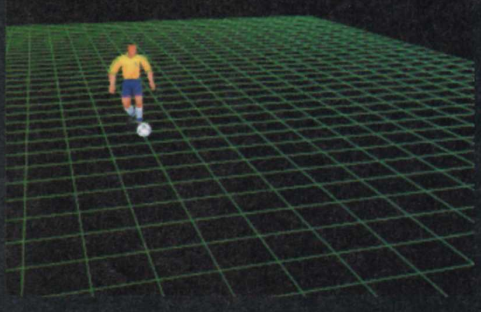
MAKING OF RONALDO V-FOOTBALL

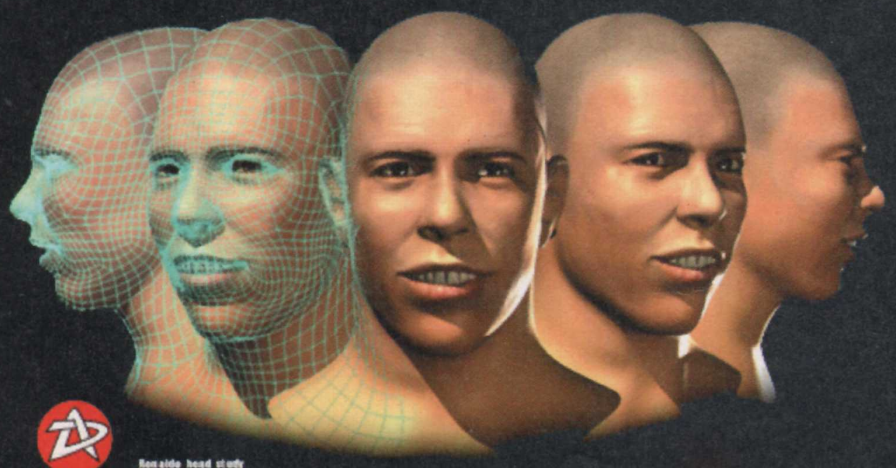
américain (phases de jeu très vives, maximum de ruptures de rythme). Le moteur d'Intelligence Artificielle de Ronaldo V-Football est basé sur les caractéristiques réelles des joueurs (12 attributs par sportif) et respecte les postes de chacun. Ainsi, vous ne verrez jamais un défenseur jouer les attaquants ; le libéro couvrira sa défense et tentera de piéger l'équipe adverse en jouant le hors-jeu ; selon leur position sur le terrain et le marquage, les attaquants feront des appels de balle, et vos coéquipiers se démarqueront d'eux-mêmes pour vous offrir une opportunité de passe, s'ils vous « sentent » en difficulté, etc. En fait, à chaque moment du match, les joueurs recalculent leurs positions par rapport au ballon et à la disposition de l'équipe adverse. Les choix tactiques, les circuits préférentiels et le style de jeu de chaque équipe sont bien évidemment pris en compte par le moteur d'I.A. Ainsi, par exemple, le Brésil optera pour un jeu construit avec des passes rapides, tandis que l'Angleterre balancera des longues passes vers l'avant suivies de puissants rushes. Autre réjouissance, a priori, le score devrait avoir une influence sur le moral des troupes : ça reste à vérifier. Voilà, vous savez à peu près tout, il reste quelques semaines encore à Pierre Adane et à son équipe pour peaufiner leur gros bébé. Connaissant le professionnalisme de l'équipe de développement et leur degré d'exigence, on peut envisager que Ronaldo V-Football détrônera FIFA 2000 dans le domaine du jeu de foot arcade.



Les mouvements des joueurs même pour ceux qui n'ont pas le ballon sont réalistes

Impossible de faire le forcing sur un adversaire de la défense. Tout est fine stratégie.





Ronaldo head study

Quelques petits gris-gris ont bien évidemment été implémentés. Ceci autorisera quelques belles passes d'armes !

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carretour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

jeux en reseau sur PC

ouvert le dimanche

@cces Internet

RCS PARIS B 395 215 693 – VISUELS NON CONTRACTUELS – PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE – *SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ANCIENNETE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 10KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

APRÈS AVOIR SURFÉ SUR LES PISTES VENEZ SURFER SUR NOTRE SITE !

WWW.SCOREGAMES.COM

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.

DIE HARD 2
ACTION-AVENTURE

I.S.S. PRO
SPORT

Resident 3 Nemesis
ACTION-AVENTURE

Coolboarder 4
SNOWBOARD

Need For Speed S
COURSE

LES OCCASION DU MOIS

SCORE-GAMES vous propose une séléction des meilleures ventes du dernier mois* en occasion *janvier 2000

1) Metal Gear Solid
ACTION-STRATEGIE

2) Tomorow Never Dies
ACTION-AVENTURE

3) Tomb Raider 3
ACTION-AVENTURE

4) Gran Turismo
COURSE

5) Resident Evil 2
ACTION-AVENTURE

LES AFFAIRES DU MOIS

* Cumul de 3 bons d'achat de 20F : voir conditions en magasin

Playstation™ Occasion
Garantie 6 Mois

590F*

* Dans la limite des stocks disponibles

Bon de Réduction

25F

Valable jusqu'au 31/03/2000 PSX MAG MARS 2000
1 BON DE 25F D'ACHAT

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable

COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE 92245 MALAKOFF cedex

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES*
Sur Internet :
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : 08 36 685 686*
* 2,23F/Mn

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

DEMOS NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le www.scoregames.com : C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

making of

MAKING OF

Par François Tarrain

F1 Racing Ch

EDITEUR : UBI SOFT - DEVELOPPEUR : UBI SOFT (CHINE) - DISPONIBLE EN AVRIL 2000

ampionship

La pole selon Ubi

A L'HEURE OU LA SAISON DE F1 REPREND SES DROITS, UBI SOFT S'APPRETE À LANCER LA TRES PROMETTEUSE ÉDITION 2000 DE MONACO GP2. L'OCCASION POUR NOUS, PAUV' JOURNALISTES DE LA PRESSE SPÉ', DE PASSER QUELQUES JOURS FORTS AGRÉABLES AU CANADA. COMPTE-RENDU.

making of

MAKING OF F1 RACING

La vue cockpit avec le casque du pilote bougeant dans tous les sens est vraiment excellente.

Grâce à la licence FIA, on retrouve à l'écran le même design que dans un vrai Grand Prix à la T.V.

Lorsque vous vous levez à 7 ou 8 h du mat' pour aller en cours ou au boulot, n'avez-vous pas parfois l'impression que l'homme n'est pas fait pour se lever tôt ? Moi, si. Enfin, je ne fais pas ce genre de constat tous les jours, hein. Nan, une fois de temps en temps seulement. Genre toutes les années bissextiles. Et justement, ça m'est tombé dessus l'autre jour, comme ça, sans prévenir. Pour être précis, c'était le mercredi 26 janvier dernier, le jour où je devais partir au Canada pour la présentation à la presse européenne de F1 Racing Championship. Ah la vache, j'vous raconte pas l'épreuve… D'abord, l'heure de notre vol a changé au dernier moment, passant de 14 h (ce qui est déjà très matinal, vous en conviendrez) à 10 h. Non mais, j'vous dis, c'est pas des manières de nous obliger à nous lever à l'aube. Tiens, rien que pour ça, je sens que F1 Racing va se prendre une sale note au moment du test ! Wha, l'aut, hé, j'plaisante. Nan, c'est une blague, parce qu'en fin de compte ce voyage au Canada, il était bien cool et en plus le jeu il est 'achement bien. Enfin bref, fallait quand même pas déconner le jour du départ, car il eut été fort mal vu de rater le vol. Je vous passerai d'ailleurs les détails concernant ce dernier (retard d'1 heure et demie à Roissy, escale de 2 heures à Amsterdam, 7 heures de vol, bla-bla-bla…) pour en arriver directement au vif du sujet : notre périple à Montréal. Bon, on nous avait prévenus, genre « amenez les bonnets, les gants, les pulls, les écharpes, parce que là-bas, ça caille grave à cette saison ». Ouais, bon ils ne nous avaient pas menti chez Ubi ! Ambiance polaire, donc, avec un thermomètre qui oscillait entre -35 et -15° ! Putain, qu'il faisait froid. Mais, pour l'amour des jeux vidéo, que ne ferions-nous pas… Trois jours à se peler la face, donc, pour découvrir la nouvelle simulation de F1 signée Ubi Soft. Trois jours à tailler le bout de gras avec les développeurs, à se taper des sacrés restos, à passer des soirées en boîte et d'une manière générale à bien se marrer. Surtout que la veille du départ, Ubi nous avait organisé une demi-journée de motoneige dans les Lorantides (une région bien déserte au nord de Montréal). Plus de 100 bornes à rider entre les sapins aux commandes de superbes skiddoo. Le pied total, le dépaysement absolu. L'aventure, quoi, pleine d'imprévus (comme un con, je me suis mangé un arbre…) et de grosses sensations. Non, vraiment, bosser dans un mag' de jeux vidéo c'est pas toujours facile. Mais bon, on s'y fait avec le temps…

Les différents effets de fumée ou de projections ont été revus et améliorés.

Faudrait parler du jeu, non ?

Bien, maintenant que je vous ai suffisamment dégoûté avec mes histoires de motoneige, va quand même falloir vous causer de F1 Racing. Pour ceux qui suivent un tant soit peu l'actu des simulations de F1 sur consoles, sachez que F1 Racing est la suite de Monaco GP2, sorti aux alentours de l'année dernière sur PlayStation. A l'époque, ce titre proposait un mix intéressant entre simulation pure et arcade, et s'avérait somme toute assez marrant. Sauf qu'y avait un gros hic. Oh ! grand Dieu, que c'était moche. Graphiquement, Monaco GP2 accusait en effet de grosses lacunes et un certain penchant pour le mauvais goût. Conscient de ce gros défaut, le studio chinois en charge du développement de F1 Racing n'y est pas allé par quatre chemins. Et hop, on lourde le moteur 3D et on recommence à zéro. Résultat, la suite bénéficie de graphismes vraiment classes et d'un design sympa. Et pour cause, désormais le jeu profite d'une licence FIA (dealée avec Video System à qui l'on doit F1 World Grand Prix sur N64). Quel rapport entre la qualité des graphismes et une licence officielle, me direz-vous ? Simple : désormais, toutes les monoplaces sont non seulement très bien modélisées, mais elles affichent en outre les couleurs officielles des écuries du Championnat du Monde 1999. Et ouais, rien que ça ! Bon, pas la peine non

Le mode Deux joueurs ne permet toujours pas de participer à un Grand Prix avec 22 voitures en piste.

LE SOUCI DU DÉTAIL

Dans le domaine de la F1, l'utilisation d'une licence officielle oblige les développeurs à coller le plus possible à la réalité, en termes de design. Ainsi, on retrouve, dans F1 Racing, 22 monoplaces bardées de sponsors et peintes aux couleurs de chacune des 11 écuries en compétition. Mais le souci du détail ne s'arrête pas là, puisque tous les casques sont les reproductions exactes de ceux des vrais pilotes ! Au final, chaque F1 est composée de quelque 600 polygones. Quant aux circuits, ils ont également été conçus avec un souci permanent du réalisme, à l'aide d'outils de développement aussi complexes qu'obscurs…

Le système de radar à gauche de l'écran vous indique la position exacte de votre poursuivant immédiat. Pratique.

Le Grand Prix de Malaisie, qui a fait son apparition lors de la saison 99 de F1 est bien entendu de la partie.

Les arrêts aux stands sont beaucoup plus réussis que dans Monaco GP2.

L'effort fourni en termes de gestion des lumières permet d'appliquer de jolis reflets dynamiques sur les carrosseries.

plus de s'appesantir trop longtemps sur la chose. Parce qu'à l'heure actuelle, des licences FIA ça se dégotte aussi facilement que des caisses noires dans les comptes de l'état. Formula One 99, F1 World Grand Prix, F1 2000 (Electronic Arts) et maintenant F1 Racing. Nombre d'éditeurs proposent désormais leur ch'tite licence qui va bien. Et on ne s'en plaindra pas. Bref, F1 Racing vous propose de revivre intégralement la dernière saison de F1. Au programme : 11 écuries, 22 pilotes, autant de monoplaces et 16 grands prix dont celui de Malaisie… La totale, quoi, histoire de satisfaire aussi bien les puristes que le grand public.

Classique par certains côtés…

Comme le veut la coutume, F1 Racing propose deux types de conduite : Arcade et Simulation. Dans le premier mode, vous pouvez participer à n'importe quelle course en adoptant un pilotage bien bourrin, qui fait fi de toutes les règles élémentaires de physique. Adhérence amplifiée, distances de freinage raccourcies à l'extrême, aucune prise en compte des dégâts et des règles de course… Dans cette config', vous pouvez y aller franco, sans vous soucier d'une éventuelle casse moteur ou d'un drapeau noir brandit ! A l'inverse, le mode Simulation (course simple, saison complète, time attack, etc.) se veut, comme son nom l'indique, beaucoup plus réaliste. Enfin, beaucoup… Pas vraiment. En effet, à l'instar de Monaco GP2, F1 Racing affiche un certain penchant pour l'arcade, et ce, même en mode Simulation ! En clair, même si ce dernier offre moult paramétrages afin de rendre les courses très réalistes (gestion des dommages, système des drapeaux, règle de 107 % lors des qualif', possibilité de modifier les paramètres de la monoplace selon 8 critères précis…), il se révèle par certains côtés assez arcade. Les distances de freinage, par exemple, s'avèrent tellement courtes qu'elles n'ont plus grand-chose à voir avec la réalité ! M'enfin, de l'aveu même des développeurs, la raison de ce parti pris est simple : F1 Racing doit reproduire l'idée que le joueur se fait de la F1, pas la réalité pure. Les adeptes d'ultra réalisme pourront donc aller se rhabiller. Ce jeu n'est pas fait pour eux ! Par contre, pour les autres, ceux qui souhaitent se prendre de bonnes grosses sensations sans pour autant posséder le talent d'un Schumacher, F1 Racing semble offrir un compromis assez intéressant et quelques modes de jeu assez originaux.

… original par d'autres

Parallèlement aux habituels modes de jeu cités précédemment, F1 Racing propose deux petites nouveautés fort intéressantes, qui le démarquent

Une rutilante licence FIA pour combler les puristes

légèrement de la concurrence. La plus originale consiste en une école de pilotage, dont le but est de vous apprendre les bases du maniement d'une F1 et de perfectionner votre technique de conduite. Le principe est simple : vous êtes confronté à des situations précises sur différents circuits, la console vous indique la marche à suivre (trajectoire idéale, rapport de boîte, vitesse à atteindre dans un virage) et vous pouvez vous entraîner jusqu'à plus soif. Vraiment sympa ! L'autre mode inédit proposé par F1 Racing est le challenge Pick & Play, dans lequel les courses sont agrémentées de check-points à atteindre en un temps limité. Une idée amusante, qui fait cependant figure de palliatif à l'absence d'un véritable mode Scénario. Dernière possibilité offerte, le mode Deux Joueurs se révèle quant à lui très jouable, bien speed, mais il ne permet malheureusement pas de se taper un duel dans des conditions de course réelles, à savoir opposé à d'autres concurrents gérés par la console ! Dommage… Dommage également qu'un mode Carrière ne soit pas de la partie. Mais là, il paraît que c'est la licence FIA qui interdit ce genre de petit raffinement. Comme quoi, une licence, ça n'a pas que du bon… Bon, ben, maintenant il ne me reste plus qu'à vous parler rapidement des petits détails graphiques de très bon goût (gestion des lumières complexe, reflets sur les carrosseries, effets de fumée réussis), de l'I.A. apparemment assez pointue, du son des moteurs fidèle à la réalité et de l'animation ultra rapide… Voilà, c'est fait. En réalité, la seule question qui reste encore en suspend est de savoir si F1 Racing pourra lutter à armes égales contre le mastodonte F1 2000 d'Electronic Arts et sa licence officielle 2000…

making of

MAKING OF

Ian Dave Martinyuk

Nightmare

« Lorsque les monstres sont un problème, la hache est la solution »

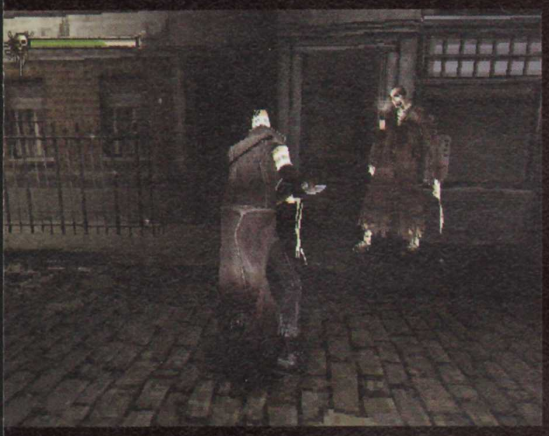
LORSQU'ON ÉVOQUE NIGHTMARE CREATURES, IL FAUT DAVANTAGE PARLER D'AMBIANCE QUE D'HORREUR PROPREMENT DITE. ICI, LE COTÉ ACTION TEMPERE TOUTE MISE EN PLACE VÉRITABLE D'UN CADRE « HORRIFIQUE » JOUANT SUR LES SUBTILS ROUAGES DE LA PSYCHOLOGIE ET DE LA TERREUR. ON S'AMUSE LORSQU'ON S'ESSAIE À UN TITRE PAREIL, ON N'A PAS VRAIMENT PEUR. ENTRE DEUX CRIS DE RAGE, ALORS QUE VOUS ABATTEZ VOTRE HACHE, NUL DOUTE QUE VOUS NE POUSSIEZ TOUT DE MEME UN PETIT CRI D'EFFROI, ALORS QU'UNE FORME SOMBRE SE JETTE SUR VOUS. SUEURS FROIDES POUR GUERRIER AU SANG CHAUD. C'EST AINSI QUE L'ON CONÇOIT L'AMUSEMENT, CHEZ KALISTO..

Creatures 2

EDITEUR : UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS - DEVELOPPEUR : KALISTO - DISPONIBLE AU PRINTEMPS 2000

making of

MAKING OF
NIGHTMARE CREATURES 2



Nightmare Creatures, souvenez-vous... Ignatius et Nadia, seuls au monde, partant affronter les démons lâchés dans les rues de l'Angleterre du XIXe siècle. Adam Crowley y a cru, à ses rêves de gloire. Oh oui, il y a cru... Le front penché sur les noirs ouvrages des Arts anciens, le corps revigoré par des drogues connues de lui seul, le sieur Crowley avait mis sur pied un plan presque parfait. Qui aurait pu se mettre au travers du chemin de ses créatures infernales ? Des guerriers aux tendances mystiques, plus attirés par la Lumière que par l'Ombre, tout simplement...

Un siècle est désormais passé. Nous sommes dorénavant en 1934. Adam Crowley, toujours maintenu en vie grâce à ses noires connaissances et à la haine qui le fait tenir debout, a décidé de remettre sur pied une armée de monstres, sortis des limbes de royaumes que l'esprit humain n'ose même pas imaginer. Et puis il a découvert « la Bête ». Cette créature sans nom est censée pouvoir lui apporter l'immortalité. Crowley en rêve, car s'il a été capable de traverser les décennies sans réels problèmes, il ne peut guère projeter sa longévité à l'échelle du millénaire. Ainsi soit-il ! En cette époque de guerres et de troubles mondiaux, son plan passera certainement inaperçu, vous ne pensez pas ?

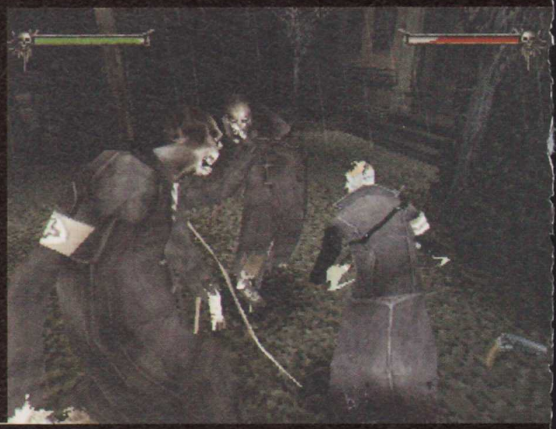
Le Cercle parfait ?

Après avoir combattu Crowley, Ignatius et Nadia ont fondé une organisation secrète connue sous le nom de « Cercle ». C'est à cette dernière

L'évasion de l'hôpital se fait dans la fureur et dans les flammes.

que Crowley s'en prend. Il rencontre d'ailleurs assez peu de difficultés et massacre la plupart de ses membres. Les guerriers de Lumière ne sont plus ce qu'ils étaient, drapés dans leur certitude que rien ne peut plus jamais arriver... Le démenti est cinglant. La vie étant ce qu'elle est - c'est-à-dire pleine de surprises - il y a tout de même un élément perturbateur que Crowley n'a pas su prendre en compte. Le fameux grain de sable, vous savez... Ce dernier a pour nom Wallace, et il est enfermé dans un hôpital psychiatrique. Enlevé par Crowley quelques temps auparavant, Wallace est devenu à moitié fou à la suite des expériences qui ont été menées sur sa personne. Il se déplace désormais avec des pansements sur le visage... et une énorme hache à la main. Peur et folie ne font pas toujours bon ménage. En l'occurrence, la première est chassée par la seconde dans l'esprit de cet être tourmenté. C'est donc tout naturellement qu'il s'en va, les yeux brillants et le front haut, broyer et déchirer les membres des créatures d'enfer qu'il croise à l'aide de son arme fétiche. Si sa bouche n'était pas déformée par un rictus de haine inquiétant, il irait presque au combat en sifflant...

Il est possible de prendre, d'utiliser ou bien de casser (surtout) des centaines d'objets dans le décor. Bon, d'accord, là c'est un peu vide...



Lorsque vous êtes entouré de plusieurs adversaires, essayez de prendre immédiatement vos distances.

Scie électrique versus hache. Les paris sont ouverts... Les corps aussi d'ailleurs.

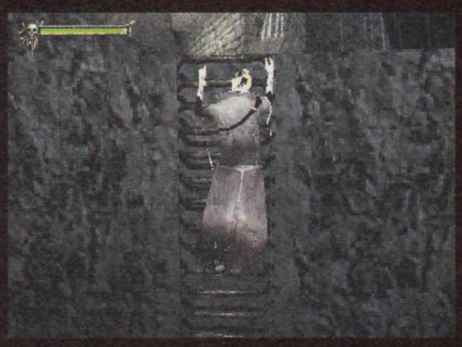
Prends ça dans les genoux, engeance démoniaque !

J'ai comme l'impression qu'on m'observe...

Le marathon de la mort

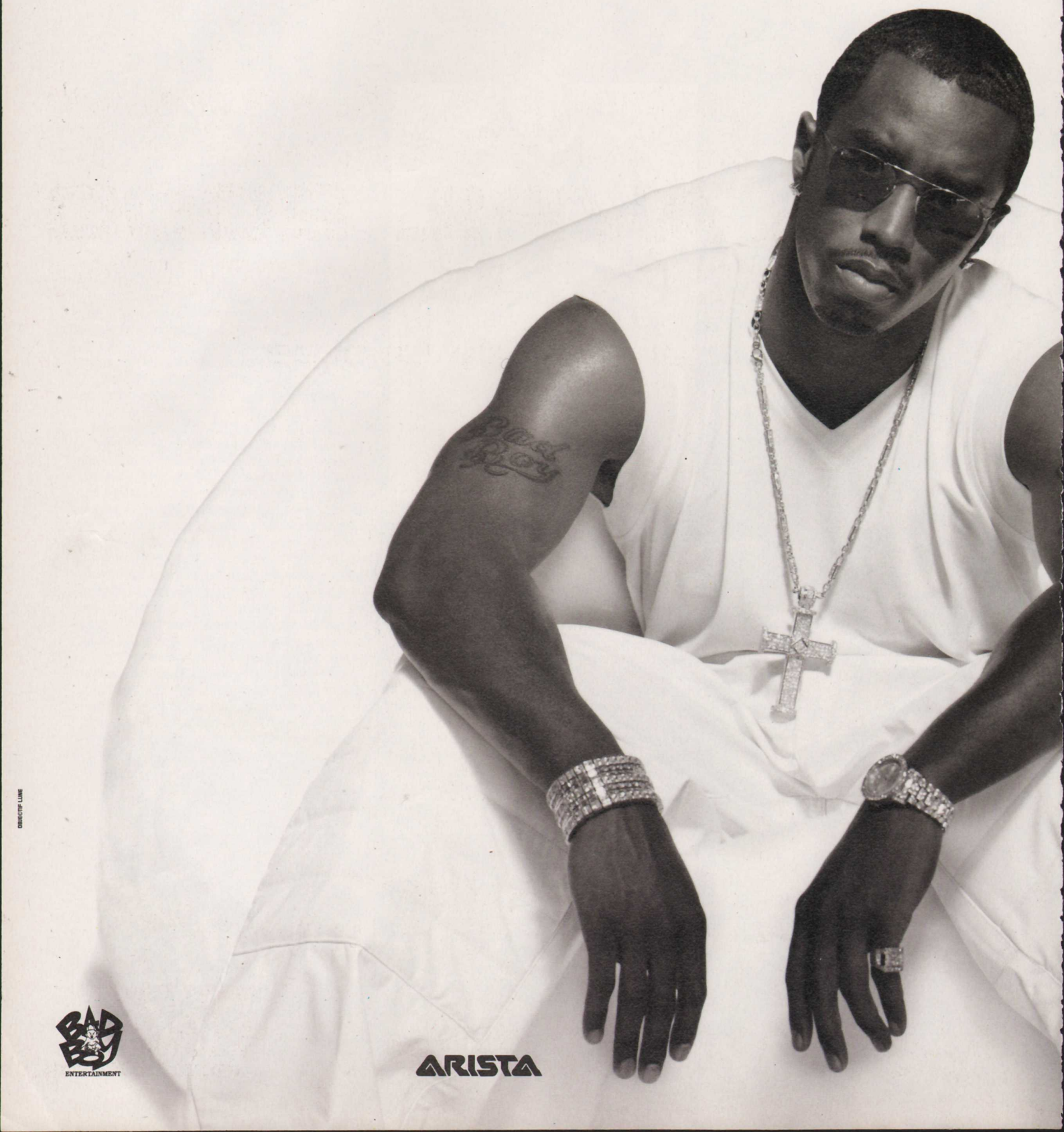
Nightmare Creatures 2 se veut résolument plus riche et plus long que son prédécesseur. C'est on ne peut plus normal vu que le premier épisode est sorti il y a quelque chose comme deux ans. Pour parler un peu chiffres et préciser certaines choses, signalons que NC2 sera partagé en une trentaine de niveaux, eux-mêmes divisés en neuf « mondes ». Tout commence en Angleterre, bien sûr, mais les rues de Londres laissent bientôt place à la visite d'un château avant que, traversant ce petit bras de mer connu sous le nom de Manche, Wallace ne débarque à Paris. Les musées, le cimetière du Père-Lachaise ou encore les Catacombes seront là le théâtre d'affrontements sans précédents. On nous promet, au final, un jeu dix fois plus grand que NC1.

Si la hache reste l'arme de prédilection de Wallace, il faut y ajouter le pistolet, encore plus efficace, qui peut cracher des balles de différentes natures (par exemple des balles efficaces sous l'eau). Le principe de « combos » reste bien entendu de rigueur, mais il devrait être ici moins unilatéralement efficace. Car avouons-le, dans le premier épisode on pouvait faire un peu toujours la même chose en martelant un bouton, et cela ne nous empêchait pas de remporter nombre de victoires. Les monstres, pourtant, montraient griffes et crocs et ne semblaient pas disposer à se laisser défaire si facilement... Les adeptes de sorts en tous genres seront ravis d'apprendre qu'ils auront à leur disposition différentes attaques aux noms tous plus révélateurs les uns que les autres. Le « Jar of Flies », par exemple, lance une nuée de mouches sur votre adversaire, qui finit par exploser en projetant des lambeaux de chair dans tous les sens. Le « Gory Spirit » voit un fantôme s'attaquer à un monstre en pénétrant par sa bouche et en l'attaquant de l'intérieur, le « Hell Fire » provoque une espèce de combustion spontanée etc. Il y a huit sorts de cette nature, et ils sont tous mortels (sauf, évidemment, contre les boss). Nightmare Creatures 2 vous emmène vivre une aventure soutenue, rythmée par les ambiances sonores de Moby, le musicien maison de Kalisto (bien connu des mordus de « MOD », sur PC). Plusieurs cinématiques viennent émailler le cours de l'histoire, dans le but de lui donner plus d'unité. Vous aurez alors le loisir et l'avantage d'écouter certains morceaux du très agité groupe de rock « Rob Zombie ». Ceci ravira les plus jeunes et fera frémir les plus anciens, mais la vie est plutôt bien faite puisque, somme toute, ce jeu ne leur est pas destiné. Affûtez donc votre hache - ou votre paddle - en attendant le jeu dans sa version finale. Le cauchemar prend forme dans quelques semaines...



Les cinématiques en temps réel (comme dans Metal Gear Solid) sont nombreuses dans NC2. Elles annoncent évidemment souvent quelque chose d'inquiétant... Non, pas d'huissier ni d'inspecteur des impôts.

PUFF D



BAD BOY ENTERTAINMENT

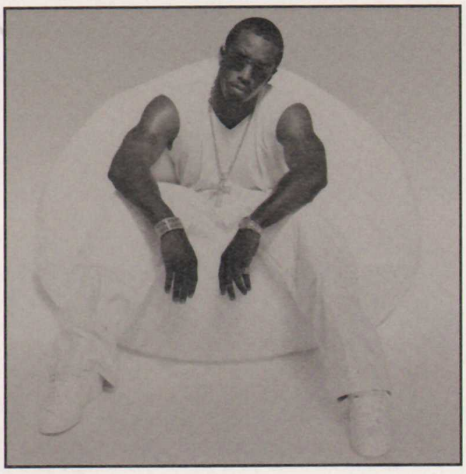
ARISTA

OBJECTIF LUNE

DADDY

EN CONCERT
LE 5 AVRIL 2000
A 20H00 A PARIS/ZENITH

1ère partie Lady Laistee



NOUVEL ALBUM

FOREVER

featuring Notorious Big, Busta Rhymes, Nas, Lil'Kim, Jay Z, R.Kelly...

gérard drouot productions s.a.

L'AFFICHE
LE MAGAZINE DES AUTRES MUSIQUES

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

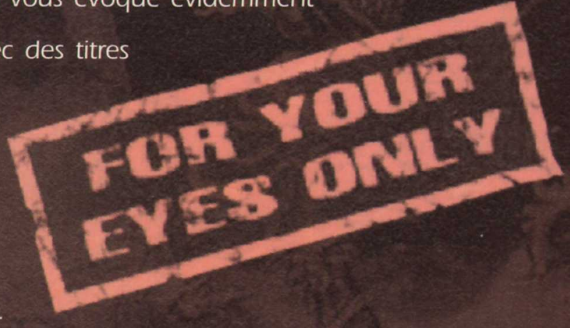
Par Dave Martinyuk

L'Histoire de...

KONAMI

VOYAGE (LUDIQUE) À TRAVERS LE TEMPS

A l'instar des noms de nombreux autres éditeurs, celui de Konami vous évoque évidemment quelque chose. La plupart d'entre vous l'associeront d'emblée avec des titres récents. Metal Gear Solid, Silent Hill ou ISS Pro Evolution. Les habitués des salles d'arcade sauront citer quelques bornes portant le logo Konami tandis que ceux qui ont le regard tourné vers le Japon évoqueront des jeux de musique un peu spéciaux. Ce portrait vous fera comprendre comment une telle société a évolué.



Pooyan (82)

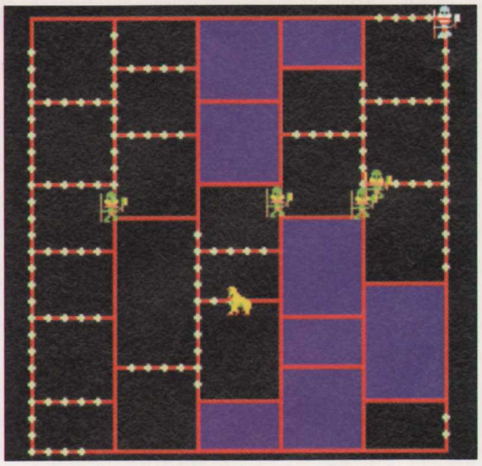
L'Histoire de Konami débute en 1965 au Japon - cela n'étonnera personne - et à Osaka plus précisément. A l'époque, la société se spécialise dans la fabrication de machines de divertissement - les ancêtres des machines d'arcade - et se tourne déjà complètement vers l'univers ludique. Les années passent, inlassablement, et la révolution micro-informatique et consoles prend forme. Elle enfle finalement jusqu'à devenir incontournable. Konami ne ratera pas cette occasion de marquer de son empreinte une industrie d'avenir et saura se distinguer pendant cette longue période de faste ludique (période avec ses hauts et ses bas sûrement, mais qui aura su perdurer puisque nous pouvons en parler encore maintenant sans avoir l'impression qu'elle doive un jour se terminer). Si le développeur japonais a sorti quelques jeux sur micro-ordinateurs, ce n'est pas ici ce qui nous intéresse vraiment. Nous allons surtout nous pencher sur le vaste catalogue de jeux d'arcade de Konami, nous allons voir qu'il y en a eu un certain nombre, ainsi, évidemment, que sur leurs titres consoles. Tout commence véritablement, en fait, à la fin des années 70...

L'ARCADE : LE VÉRITABLE DÉPART

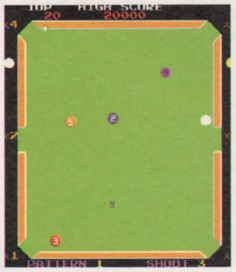
Dès 1977, Konami va s'atteler à la tâche pour sortir des jeux d'arcade. Et il le fera sans complexe. Certains titres ne verront le jour qu'au Japon, d'autres seront distribués aux Etats-Unis par des tiers (Stern notamment)... Au final, l'Histoire ne retiendra évidemment pas tous les jeux d'arcade développés par Konami, mais il se révèle intéressant de voir de plus près ce que cette société japonaise a su proposer aux joueurs, à l'heure où les jeux vidéo en étaient encore à leurs balbutiements. Retenez tout de même que le nom de certains jeux change selon le pays dans lequel ils se trouvent (Track'n Field s'appelait par exemple Hyper Olympics au Japon). Jusqu'en 1980, les bornes d'arcade de Konami se font assez rares. Et puis en 81 c'est l'explosion : plus d'une dizaine de titres vont voir le jour cette seule année : The Hustler, Amidar, Ultra Dome, Space War, Turtles... On aura toutefois réellement retenu qu'un seul titre : Frogger. La vie de notre sympathique petite grenouille « traverseuse » de routes sera quelque peu mouvementée, à l'instar de ce qu'elle vit déjà sur l'écran. Son succès au Japon, puis aux Etats-Unis un an plus tard, étonne Konami et Sega (ce dernier distribuant le jeu). Une certaine ambiguïté régnera d'ailleurs entre les deux compagnies japonaises plus tard. Personne ne sachant réellement qui pouvait profiter du droit de capitaliser sur le titre Frogger pour d'éventuelles conversions futures. La jolie petite rainette finira, de toute façon, dans le catalogue de titres d'Atari-Hasbro, mais bien des années plus tard. Comme quoi... 1982 fait également figure d'année assez riche, avec des titres comme Pooyan (basé sur le conte des Trois Petits Cochons), Time Pilot, Amidar, Rock'n Rope et j'en passe. C'est toujours en 82 qu'est adapté sur Atari 2600, la console la plus répandue de l'époque, le Frogger sorti l'année précédente en arcade (cette politique de conversion restera toujours une composante majeure de la façon de faire de Konami). Le jeu portera toutefois le nom de Sega et finalement, malgré son succès, Konami restera dans l'ombre, sans que la plupart des gens sache qu'il est le vrai développeur du jeu. La vie est parfois injuste...

SCRAMBLE (1981)

C'est au début des années 80 que Scramble voit le jour. Ce titre sera important car il jettera les bases de plusieurs adaptations qui sortiront par la suite. Nous avons, en fait, ici affaire à un shoot-them up horizontal dans lequel il fallait tirer sur les venants de la droite de l'écran tout en bombardant les unités au sol. Ça n'a l'air de rien, comme ça, mais lorsqu'on sait que l'on se trouve devant le premier du genre, cela inspire tout de suite davantage de respect. Ce principe sera repris par Konami lui-même dans Super Cobra (sorti plus tard la même année) ou encore dans la série des Gradius. Quant à Namco, il s'en servira, quoique de façon différente (scrolling vertical, jeu vu de haut), dans Xevious, en 82.

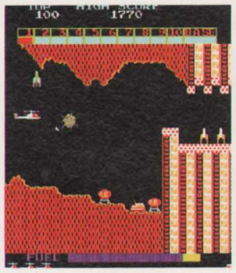


Amidar (82)



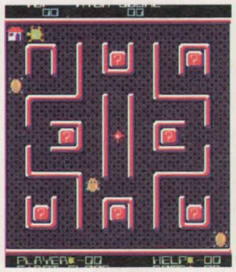
Video Hustler (81)

Time Pilot (82)



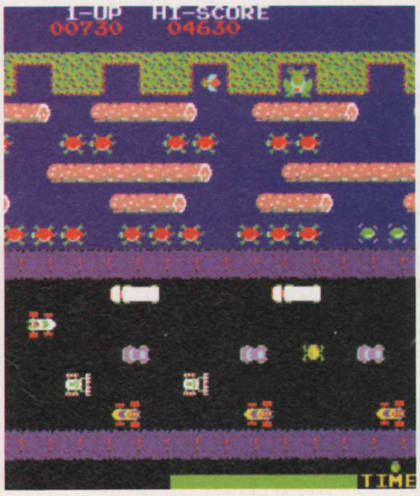
Super Cobra (81)

Tutankham (82)



Turtles (81)

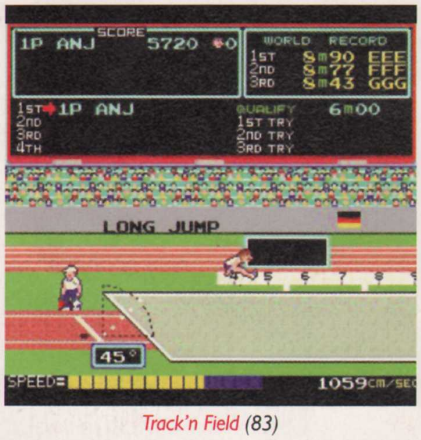
Rock'n Rope (82)



Frogger (81)

ET ÇA CONTINUE ENCORE ET ENCORE...

Konami est avant toute chose un fabricant de bornes d'arcade. Il aura fallu attendre les années 90, avec le développement du nombre de consoles vendues et l'accroissement de leurs capacités, pour que Konami se lance véritablement dans le développement de jeux dédiés exclusivement à ce support « grand public ». Mais revenons maintenant à l'année 83 et à l'arcade - encore - pour nous concentrer sur un titre qui fera date : Track'n Field. Eh oui, le premier épisode de la série est apparu il y a déjà 17 ans ! Et le concept n'a pas évolué d'un iota puisqu'il s'agissait déjà, à l'époque, d'appuyer le plus rapidement possible sur des boutons pour réussir à remporter certaines épreuves sportives. A l'époque il y en avait six (100 m, saut à la perche, javelot...). Une suite sortira deux ans plus tard, en 84, sous le nom de Hyper Sports. Le concept plaît aux joueurs, qui voient là un moyen on ne peut plus efficace de se défouler (on ne compte plus les bornes d'arcade martyrisées), et à certains autres développeurs, qui copient sans vergogne et proposent leurs propres produits : Activision avec Decathlon, ou bien Epyx avec ses Summer Games, qui font ainsi souffrir bien des joysticks... Mais tout ne s'arrête pas là en cette belle année 83. Les spécialistes se souviennent également de Gyruss, un shoot-them up ou jeu de tir (genre très prisé durant les années 80) qui aura su marquer les esprits. Ce fut un des premiers titres à proposer un effet d' « orbite », votre vaisseau tournant par rapport au centre de l'écran, alors que les vagues d'ennemis apparaissent. Et puis ce fut également une petite révolution du côté musique grâce à une nouvelle puce sonore capable de jouer la Toccata de Bach de manière « audible ». Il y eut d'autres titres arcade aussi cette année-là : Circus Charlie, Mega Zone, Badlands... Mais ce qui est vraiment remarquable, c'est de voir que Konami s'intéresse de plus près aux conversions de ses titres sur consoles. Jusqu'à maintenant, le développeur japonais passait par l'intermédiaire d'éditeurs tiers (Parker Brothers, Coleco, Atari) mais avec les adaptations de Pooyan, Strategy X ou encore Marine Wars, Konami devient éditeur à son tour de ses propres produits sur le territoire américain. On peut donc estimer que c'est à cette époque qu'il fait officiellement son entrée sur le marché des jeux vidéo de salon. 1983, une année incontournable ? Pour Konami, cela ne fait aucun doute...



Track'n Field (83)

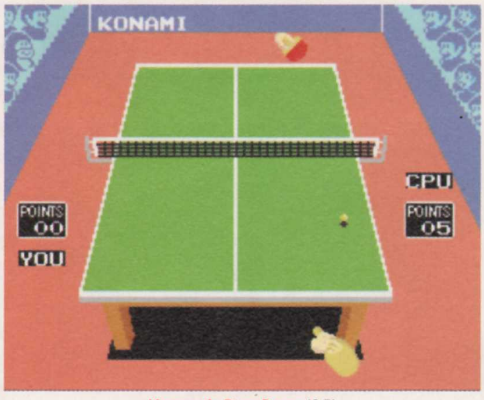
YIE AR KUNG FU VS KARATE CHAMP

Yie Ar Kung Fu est sorti quelques mois après Karate Champ, de Data East. Ce dernier titre est considéré comme ayant été une source d'inspiration majeure pour la série des Street Fighter (dont le premier épisode est sorti en 87, rappelons-le). C'est un peu toujours l'apanage des premiers titres d'un genre... Si Karate Champ se jouait avec deux joysticks, Yie Ar Kung Fu, lui, proposait deux boutons (un pour les coups de poing, l'autre pour les coups de pied) et peut donc se targuer d'être, lui aussi, un véritable précurseur, avec sa palette de seize coups disponible et ses boss aux techniques de combat différentes.

Gyruss (83)

Circus Charlie (84)

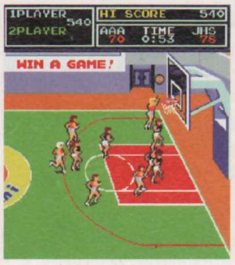
Time Pilot 84 (84)



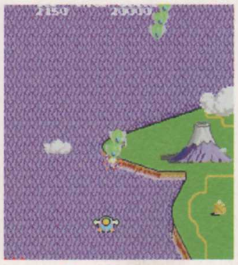
Konami's Ping Pong (85)

Green Beret (85)

Nemesis (85)

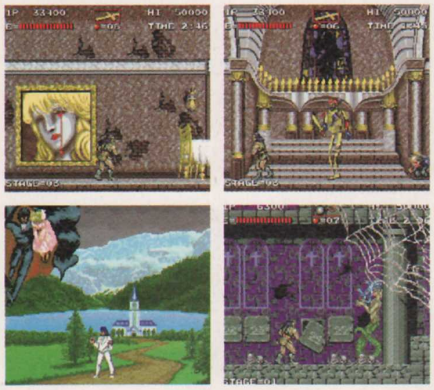


Super Basketball (84)


Twin Bee (85)

1985 : DES HITS EN PAGAILLE

Durant la seconde moitié des années 80, Konami est sur les rails. La route du succès est toute tracée. De nombreux titres verront le jour durant cette période. Inutile, ici, d'être exhaustifs. Nous nous concentrerons sur les jeux les plus marquants, déjà assez nombreux. Après une année 84 en demi-teinte (qui se souvient de Super Basketball, Time Pilot 84 ou bien encore Mikie ?), l'an de grâce 1985 fait dans l'exceptionnel. C'est en effet cette année-là que sortent Yie Ar Kung-Fu, Shaolin's Road, Konami's Ping Pong, Green Beret, Twin Bee ou encore Nemesis (aussi connu sous le nom de Gradius). Il n'y a tout simplement rien à jeter ! L'histoire de Yie Ar Kung Fu est intéressante dans le sens où ce jeu fait partie de ceux qui auront inspiré les générations suivantes de jeux de combat (voir encart). A côté de cela, les autres titres cités se révèlent également intéressants et ont tous connus un grand succès. Green Beret par



HAUNTED CASTLE : UN FAUX CASTLEVANIA ?

Développé par la branche arcade de Konami en 88 (ce qui est normal puisqu'il s'agit d'un jeu... d'arcade), Haunted Castle reprend trait pour trait l'univers de Castlevania même s'il n'est pas censé faire partie de la série, curieusement. Les conversations vont bon train entre spécialistes pour savoir de quelle manière il faut considérer ce titre. Toujours est-il qu'il aurait été dommage de ne pas vous faire profiter d'un jeu que l'on peut considérer comme étant le seul Castlevania existant en arcade. Avec quelques photos à l'appui...

exemple (renommé Rush'n Attack aux Etats-Unis), joue sur le sentiment patriotique américain et se veut résolument « anti-Soviet ». Pas très bon esprit, comme dirait l'autre, mais ça marche. Et puis, à l''époque... Twin Bee, un shoot-them up coloré et amusant, deviendra également très populaire au Japon, tout comme Gradius, pourtant plus sérieux et plus « pro ». Ces titres arriveront avec un peu de retard aux Etats-Unis, ils connaîtront un succès moindre mais la mélodie du bonheur, pour Konami, commence à se faire entendre de fort jolie manière. De façon crescendo...

LA RENCONTRE AVEC NINTENDO

Alors que le succès de la VCS/2600 d'Atari commence à décliner sérieusement, suite au crack américain de l'industrie vidéo-ludique, fin 83, Nintendo se jette dans l'arène et lance sur le marché japonais sa fameuse Famicom, (ou Nintendo Entertainment System (NES) aux Etats-Unis). Konami sera un des premiers développeurs à s'associer à cette machine, et Nintendo lui accordera des faveurs qu'il refusera ensuite à d'autres (la possibilité de fabriquer ses propres cartouches, notamment). L'autonomie de Konami, et la conversion rapide de ses plus grands titres arcade sur Famicom (Yie Ar Kung Fu sera adapté 3 mois après la sortie du jeu en arcade) feront le succès du développeur japonais. La Famicom lui permet de vivre un véritable âge d'or, et les titres proposés étant souvent de qualité, certains deviendront même cultes, le bénéfice est mutuel. Les associations ne sont jamais aussi profitables que lorsque chacun y trouve son compte... C'était la phrase du mois. En 1986, la valse des titres arcade et des adaptations continue. Apparemment, Konami a appris quelques jolis pas de danse puisque nous avons droit, toujours la même année, à Contra (connu également sous le nom de Gryzor). Ce jeu dans lequel des soldats avancent selon un scrolling horizontal au travers de nombreux niveaux fera date. Le système de bonus des armes (tirs multiples, laser...) fera sensation et la jouabilité fera le bonheur de nombreux joueurs. Les plus vieux d'entre vous s'en souviennent... Mais le talent de Konami ne s'arrête pas là, et le développeur japonais enchaîne les titres : Double Dribble, Konami GT, Wec le Mans, Jailbreak, Iron Horse, Goonies (tiré du film ; Goonies II sera adapté sur NES), Mr Kabuki, Top Gunner, Rock'n Rage... Konami joue la carte de la diversité en s'attaquant à plusieurs genres et cela lui réussit. Mais que vois-je ? Nous sommes encore en 1986 ? Passons donc à la suite, voyons...

Double Dribble (86)

Salamander (86)

Rock'n Rage (86)

L'ÈRE CASTLEVANIA

L'année 87 sera riche. Une douzaine de titres sort en arcade (Combat School, Super Contra, Blades of Steel (simulation de hockey), Life Force...) mais on retiendra surtout l'apparition de Haunted Castle (toujours en arcade - voir encadré) et d'Akumajo Dracula sur NES, que l'on connaît également sous le nom de... Castlevania ! Ce sera la première fois que vous aurez l'occasion d'incarner Simon Belmont et de faire claquer votre fouet pour défaire les monstres qui vous assaillent. Déjà, dans ce premier épisode, vous pouvez récupérer des armes et des objets cachés afin d'augmenter votre efficacité et votre puissance. La combinaison de plateforme, d'exploration et d'aventure, fonctionne à merveille. Le jeu fait sensation et s'impose comme un titre majeur. Les années passant, de nombreuses suites font leur appararition : Castlevania II : Simon's Quest (NES, 88), Castlevania III : Dracula's Curse (NES, 90), Super Castlevania IV (Super NES, 91), Dracula X : the Circle of Blood (Nec PC Engine duo, 93), Castlevania : Bloodlines

Castlevania Resurrection (Dreamcast)

(Megadrive, 94), Castlevania : Dracula X (SNES, 95), Castlevania : Symphony of the Night (PlayStation, 97), Castlevania 64 & Legacy of Darkness (Nintendo 64, 99)... Tout cela sans compter les adaptations sur micro-ordinateurs, les titres Game Boy et le Castlevania prévu (mais va-t-il sortir un jour ?) sur Dreamcast. Comme vous pouvez vous en rendre compte, il y en a ici pour toutes les plates-formes et tous les constructeurs. Nintendo reste privilégié, bien sûr, mais il s'avère somme toute normal que ce soit lui qui ait pu profiter du plus grand nombre de Castlevania lorsqu'on voit de quelle façon il était lié à Konami. Désormais, la donne est différente. Konami est un développeur qui n'est affilié à personne et peut créer pour qui bon lui semble. La famille Belmont et Dracula n'a pas fini de hanter nos rêves de joueurs...

SNAKE, LEONARDO ET LES AUTRES...

1987, nous l'avons vu, fut une remarquable année. Elle l'est plus encore lorsque l'on sait que c'est à cette époque qu'est apparu Metal Gear, sur MS-X (la version NES sortira plus tard). Ce sera le premier jeu de Hideo Kojima pour Konami. En 90, Snake's Revenge sort sur NES, et Metal Gear 2 : Solid Snake sur MS-X. Notez que ce dernier jeu est la véritable suite de MGS. Il ne sortira toutefois jamais hors des frontières du Japon. A contrario, Snake's Revenge, aussi incroyable que cela puisse paraître, sera développé uniquement pour le marché américain. Et s'il n'est pas, lui, considéré comme étant une véritable suite, c'est parce que le jeu est plus porté sur l'action et qu'il ne respecte pas tout à fait l'esprit Metal Gear. De plus, détail qui ne trompe pas, ce n'est pas Hideo Kojima qui s'occupe ici du jeu. On ne nous la fait pas... Il faudra attendre Metal Gear Solid, sur PlayStation, pour que la série apparaisse de nouveau au grand jour et se fasse connaître du plus grand nombre. En 87, toujours (promis, après, les années vont défiler plus vite !), Konami sort un jeu tiré d'une licence de film : Top Gun. Ce dernier ne restera pas dans les mémoires comme étant un chef-d'oeuvre mais on voit bien que déjà, à l'époque, les industries du cinéma et du jeu vidéo se cherchent. C'est également en cette année que Konami changera le logo qu'il possédait depuis les années 70 pour le transformer en celui que l'on connaît actuellement, avec ses deux rubans orange et rouge. Je sais, je suis un peu tatillon sur certains détails, mais établir un portrait réclame une certaine rigueur... Et voilà.

Entre 1988 et 1989, Konami sortira plus d'une quinzaine de titres en arcade. Aucun, toutefois, n'atteindra le quart du succès obtenu par les Teenage Mutant Ninja Turtles, également connues sous le nom de Tortues Ninja. La popularité des bestioles émeraudes, maîtres en arts martiaux est vive à l'époque, et un titre médiocre aurait sûrement déjà été une bonne affaire pour son développeur. Mais Konami a eu la bonne idée de proposer une borne d'arcade de qualité. Quatre joueurs pouvaient s'essayer en même temps au jeu (un beat-them up à scrolling horizontal) et l'action, sur l'écran, ne faiblissait pas une seule seconde. Les graphismes colorés, les musiques tirées de la série animée et les voix digitalisées ont eu tôt fait d'attirer les foules, et en particulier les adolescents. Les gérants de salles de jeux étaient aux anges : chaque machine était rentabilisée en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire et les profits se révélaient substantiels. Une version deux joueurs fut même réalisée par Konami un peu plus tard. Ce format plus classique permit de remplacer de vieux jeux par ces tortues que rien ne semblait devoir arrêter. Au final, TMNT bénéficia d'un taux de distribution de 98 % dans tous les endroits, aux Etats-Unis, où se trouvaient des machines d'arcade. 98 % ! On n'avait pas vu ça depuis Pong, Pac Man ou Donkey Kong, bien des années auparavant.

KONAMI FÂCHÉ AVEC LE COMBAT ?

Habitué du beat-them up de qualité, Konami aura toutefois du mal à développer un jeu de combat en « 1 contre 1 » digne de ce nom. En 93, il s'essaie de façon sérieuse à cet exercice après avoir constaté le succès de Street Fighter II et sort Martial Champions en arcade. Ce sera une catastrophe. Il se rattrapera quelque peu avec une version martiale intéressante des Tortues Ninja : TMNT Tournament Fighters. Notez toutefois que la seule version vraiment intéressante était celle disponible sur SNES. Plus tard, Kensei Sacred Fist, sur PlayStation, fera figure de jeu « gentil » tandis que Deadly Arts, sur N64, rejoindra la grande cohorte de titres que l'on aurait préféré ne jamais voir. Au final, on retiendra surtout Fighting Wu-Shu, développé en arcade sur une nouvelle carte (la Cobra) en 97 et qui proposait des graphismes rivalisant avec ceux de Virtua Fighter 3.

Fighting Wu-Shu (arcade)

Top Gun (NES - 87)

Teenage Mutant Ninja Turtles (89)

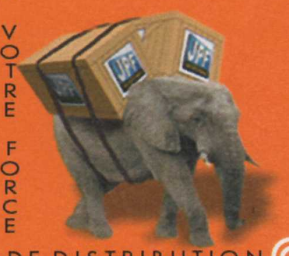
HIDEO KOJIMA MAÎTRE D'OEUVRE CHEZ KONAMI

On le connaît évidemment pour Metal Gear Solid, mais Hideo Kojima a donné « vie » à d'autres titres qui ont tous eu leur moment de gloire. Citons Snatcher, Policenauts ou encore Tokimeki Memorial Drama Series. Pour tous ces titres, Hideo Kojima a été scénariste, mais aussi directeur et s'est occupé de planifier entièrement les projets. On vous l'a déjà dit : cet homme est un perfectionniste... Pour ce qui concerne ses aspirations,

D.R.

Kojima aimerait par dessus tout pouvoir un jour diriger un film (il en tournait en amateur lorsqu'il était jeune) ou bien, et l'occasion lui en sera sans doute donnée, pouvoir développer de tous nouveaux genres de jeux sur les consoles nouvelles générations. Pour le fun, signalons que parmi ses actrices préférées il y a la très distinguée Jodie Foster. Je ne sais pas pour vous, mais moi je trouve que cet homme à bon goût...

JPF, VOTRE DISTRIBUTEUR OFFICIEL



JPF, VOTRE DISTRIBUTEUR D'AVENIR

JPF N°1 DE LA DISTRIBUTION EN JEUX VIDEO ET DVD

+ DE 5000 CLIENTS NOUS FONT DEJA CONFIANCE

DVD VIDEO

TOUT L'UNIVERS DVD
LE MARCHE D'AVENIR !
(DEJA 25 000 LECTEURS VENDUS)

- 25 COMMERCIAUX A VOTRE DISPOSITION
- LIVRAISON EN 24 HEURES CHRONOPOST
- 3500 M2 DE SURFACE DE STOCK

JPF ENTERTAINMENT, 50 rue Ardoin 93400 St Ouen

Tél.01 49 48 93 40 / Fax.01 40 10 95 99

NOS REFERENCES :

FNAC
AUCHAN
LECLERC
MICROMANIA
SCORE-GAMES
DOCK GAMES
ULTIMA
VIRGIN MEGASTORE
SURCOUF...

www.jpf.fr
SITE INTERNET PERFORMANT
e-business

CATALOGUE 60 P.

NOUVEAUTES PRODUITS
JEUX VIDEO / HOME CINEMA / DVD

JPF ENTERTAINMENT

VENTES RESERVEES AUX PROFESSIONELS

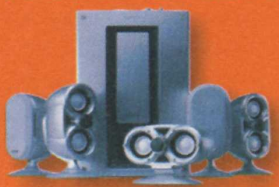
- CONSOLES VIDEO

- JEUX VIDEO

- CATALOGUE DVD + DE 800 FILMS

- DVD MULTIZONES

- HOME CINEMA



- TELEVISEURS

- MAGNETOSCOPES
- AMPLIS PROLOGIC
- PACKS ACOUSTIQUES

LE DÉBUT DES ANNÉES 90

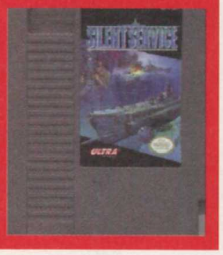
Les années 90 voient Konami continuer sa politique de licences arcade, sur NES toujours (jusqu'à fin 93), mais aussi et notamment sur les consoles 16 bits qui font leur apparition. La relation avec Nintendo restera privilégiée et c'est la SNES qui profitera du plus grand nombre de hits estampillés Konami. Les premiers titres Game Boy (Motocross Madness, Castlevania Adventure) sont également développés à cette époque. Les titres les plus remarquables de cette période, ou en tout cas les plus remarqués en arcade, ont pour nom Aliens (basé sur le film de Cameron), Parodius, Xexex ou encore Sunset Riders. Les licences restant un bon filon, on verra également apparaître TMNT 2 ou encore les Simpsons (eh oui). Un accord sera également passé avec la Warner, qui autorisera Konami à utiliser, pour des productions futures, les personnages des Tiny Toons. Pour ce qui concerne TMNT 2, il faut bien dire qu'il n'aura pas ici rencontré le succès du premier épisode. Et pour cause : Street Fighter II est venu jouer les trouble-fête. Plus riche et intéressant, ce dernier saura rallier à sa cause, sur le long terme, un plus grand nombre de joueurs. Et ce n'est pas étonnant. Finissons ces histoires de licences en signalant les adaptations en arcade des X-Men, de GI Joe ou encore, soyons un peu chauvins, d'Astérix qui, comme TMNT ou les Simpsons se révèle être un beat-them up de bonne facture, coloré et amusant. Si l'arcade reste un aspect majeur du développement de Konami, les adaptations sur consoles se font, elles, beaucoup plus nombreuses. La NES arrive en fin de vie, la SNES et la Game Boy font leur apparition et de surcroît, Konami offre ses services à d'autres constructeurs (Nec, Sega). Il serait long et fastidieux de faire une liste complète de tous les jeux que le développeur japonais met sur le marché à ce moment-là. Sachez simplement qu'elle se révèle assez impressionnante. Et puis au milieu des années 90, les consoles nouvelle génération apparaissent. Konami doit faire des choix...

DE 94 À NOS JOURS

Que ce soit en arcade ou bien sur consoles, Konami ne semble plus faire preuve d'une originalité flagrante et tombe assez souvent dans la facilité, créant surtout des suites de ses titres les plus profitables. Pour la petite histoire, l'équipe interne responsable de Contra 3 et de Castlevania IV (SNES) quitte alors la société pour former Treasure, qui développera certains des jeux Megadrive les plus innovants. Mais l'arrivée de la PlayStation, de la Saturn et de la N64 permet de remettre un peu les choses à plat. Konami décide de se séparer quelque peu de Nintendo, qui réclame des titres exclusifs sur sa console de la part des éditeurs tiers, dans un premiers temps. La sortie de toutes ces machines nouvelle génération impose une nouvelle donne. La concurrence se veut plus sévère et le goût du public change, se diversifie. Il ne suffit plus de sortir des jeux de tir ou d'action, destinés avant tout à un public jeune, auquel Konami avait affaire en développant pour Nintendo. Le développeur japonais décide donc de se concentrer davantage sur les simulations sportives, de ne plus être aussi dépendant pour tout ce qui concerne les licences et continue de se concentrer sur ses titres les plus célèbres, afin de créer des suites qui soient assez novatrices et intéressantes. Dès 1996, Konami se range plus du côté de Sony que de celui de ses concurrents. Le marché semble favoriser Sony, l'avenir donnera raison à ce point de vue, et Konami décide de se concentrer sur la PlayStation. L'arcade n'est toutefois pas délaissée, loin de là, et on voit apparaître des titres comme Midnight Run, GTI Club, Silent Scope ou encore Racing Jam. A l'heure où j'écris ces lignes, ce sont surtout les jeux de la série des « Bemani » (contraction de Beatmania) qui ont du succès et relancent la branche arcade de Konami. Des titres comme Guitar Freaks, Dance Dance Revolution, Pop'n Music ou encore Drum Mania font des millions d'adeptes au Japon. C'est la grande mode depuis quelques années... Pour ce qui nous concerne plus directement, rappelons rapidement que Konami est le développeur, sur PlayStation, de titres tels que Suikoden, Vandal Hearts, Dracula X, Metal Gear Solid, Silent Hill ou encore ISS Pro Evolution pour ne citer que les plus connus. L'Histoire de Konami, nous l'avons vu, est diversifiée et passionnante. La bonne nouvelle, c'est qu'elle continue. L'avenir nous dira de quelle façon elle évolue...

ULTRA GAMES

En 87, Nintendo décide de limiter les jeux des éditeurs tiers qui sortent aux Etats-Unis afin d'éviter que le marché ne soit inondé de titres médiocres (une décision qui n'est pas dénuée de sagesse car si Atari s'est lamentablement planté, quelques années plus tôt, c'était en grande partie à cause de cela). Konami, malgré ses rapports privilégiés, doit se plier à cette règle qui touche tout le monde. Pour contourner le problème, il décide de créer un nouveau label : Ultra. Ce dernier, évidemment, lui permet de sortir davantage de titres, comme ça, l'air de rien... il faut dire qu'entre les conversions de jeux d'arcade et les titres développés spécialement pour la NES, Konami est un développeur prolixe. La cartouche de jeu ici présentée est celle de Silent Service (88). Pour la petite histoire, sachez que ce titre a été développé par Rare en collaboration avec Konami. Rare est une société anglaise désormais réputée pour avoir développé la série des Donkey Kong Country, sur SNES, ou bien encore certains grands titres N64 (Banjo & Kazooie, GoldenEye...).



Astérix & Obélix (92)

UNE ANECDOTE ULTRA-INTÉRESSANTE

Comme chacun sait, Nintendo avait l'intention d'appeler sa console 64 bits « Ultra 64 » dans un premier temps. Il a finalement renoncé à cela pour une raison assez amusante et c'est pourquoi nous la mentionnons ici. En effet, Konami avait déposé le nom « Ultra » déjà bien des années auparavant (voir encart « Ultra games »), et Nintendo ne pouvait pas l'utiliser sans que Konami ne le lui cède. Ce dernier a refusé, arguant du fait qu'avec un label pareil, il aurait été le seul à pouvoir sortir des titres aux noms forcément accrocheurs : Ultra Football, Ultra Basketball, Ultra Baseball... Un nom ça n'a l'air de rien, mais ça fait vendre. Au final, Nintendo appellera donc tout simplement sa machine la Nintendo 64. Personne n'y trouvera, cette fois, à redire...

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS. Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse.

V-Rally	89 F	Gran Turismo	119 F	Metal Gear	169 F	Syphon Filter	219 F	Fifa 2000	269 F	NHL 2000	269 F
Speed Freaks	99 F	Tenchu	139 F	Silent Hill	179 F	V-Rally 2	219 F	James Bond	269 F	Rainbow Six	269 F
Wipe Out 3	99 F	Fifa 99	169 F	Soul Reaver	199 F	X-Files	219 F	Ko Kings 2000	269 F	Ready 2 Tumble	269 F
Final Fantazy 7	119 F	Jade Cocoon	169 F	Driver	219 F	Ace Combat 3	269 F	Madden 2000	269 F	Tomb Raider 4	269 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

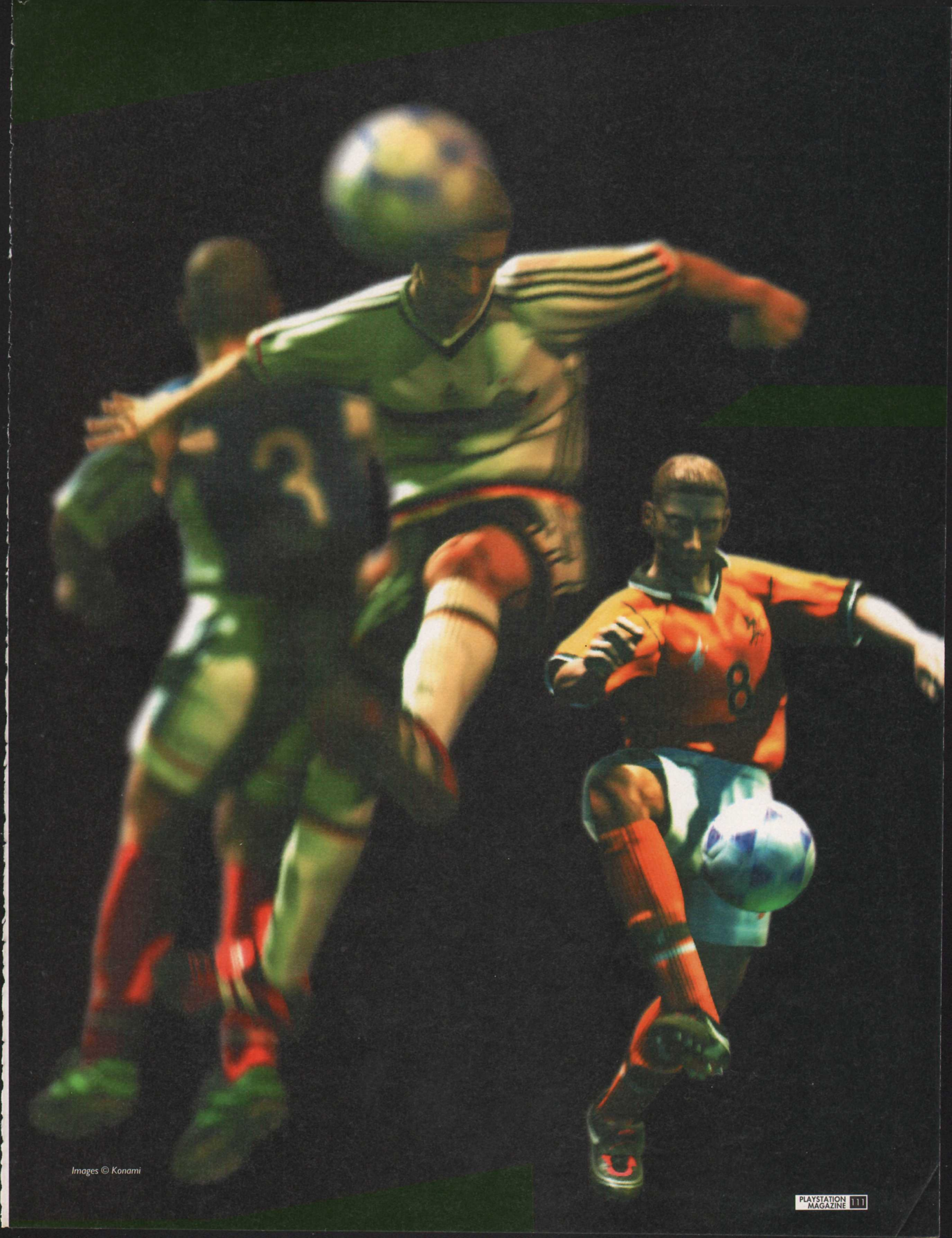
* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/12/99.
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Par Julien Chièze

ISS PRO EVOLUTION

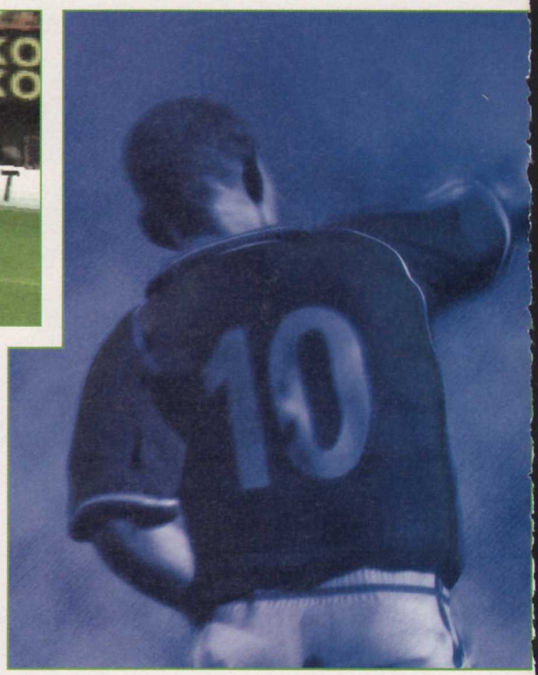
EDITEUR : KONAMI
DÉVELOPPEUR : KCET (JAPON)
DÉJÀ DISPONIBLE

Konami n'en finit plus de se surpasser, de nous émerveiller. A force d'acharnement, l'éditeur est en passe de réussir son pari, acquérant chaque jour une stature internationale de plus en plus impressionnante. Mais à l'origine de ce fulgurant succès, ne vous leurrez pas, on retrouve en effet une certaine idée du jeu vidéo où les termes « innovation » et « émotion » priment sur la seule puissance marketing ! Noble ambition. C'est dans cette optique que vous allez découvrir ce qui représente pour nous la plus belle révélation vidéo-ludique de ces derniers mois. Avouons, le concept n'a rien de bien stupéfiant puisqu'il s'agit d'une simulation de foot. Pourtant, croyez-nous, dans quelques minutes, vous comprendrez que ce titre a été touché par la grâce ! Si elle peut être communicative, la passion ne s'apprécie réellement que lorsqu'elle est vécue. Ecoutez ces clameurs qui descendent des gradins. Admirez l'engouement des supporters. Vous voici bientôt sur la pelouse, prêt à devenir le nouveau dieu d'un stade dédié au culte d'ISS Pro Evolution.



Images © Konami

ISS PRO EVOLUTION



PROFONDEUR DE JEU INÉGALÉE, INTÉRET INTARISSABLE ET PRÉCISION MILLIMÉTRIQUE. LE PLAISIR À L'ÉTAT PUR

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SUPER SIMULATION DE FOOT
EDITEUR	KONAMI
DEVELOPPEUR	KCET (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (2 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOTRE VIE BASCULERA DANS LE BONHEUR FOOTBALLISTIQUE !

Il y a très, très longtemps, dans la vaste contrée PlayStation, existait un ogre assez paresseux. Chaque année, notre bedonnant colosse sortait de sa luxueuse tanière située au Canada pour se rassasier en dévorant toutes crues de rondelettes parts de marché. Grâce à sa puissance, ce glouton - que certains nommaient FIFA - se contentait juste de faire quelques pas dehors, sans prendre de risques et trouvait toujours quelques villageois amateurs de ballon rond pour engraisser encore et encore. A l'autre bout de la contrée, un jeune chevalier baptisé ISS rongeait son frein, n'arrivant pas à persuader les villageois de s'unir derrière sa bannière afin de lutter contre cet ogre qui abusait d'eux. Pourtant, à l'aube du troisième millénaire, le chevalier, qui s'était entraîné pendant de longs mois, parvint à prouver sa suprématie. Tout lui réussit, il était superbe, si fort, si surprenant. Ces amis étaient unanimement convaincus qu'il pourrait enfin renverser l'ogre, tel David face à Goliath, et ramener la prospérité dans le royaume. Avant de mener son dernier combat, le prince décida de changer de nom. Désormais, il faudrait l'appeler ISS Pro Evolution et ses atouts étaient tels que nul ne se doutait qu'il possédait les attributs du sauveur tant espéré. Il serra ses crampons, embrassa la pelouse, et, et... arf, désolé mais, là, j'en peux plus ! Il faut que je chope une manette vite et que je me remette à jouer ! C'est plus fort que moi, une histoire de droit au but, enfin, vous comprenez ! Et puis, à force de côtoyer la perfection en matière de simu' de foot, on finit par perdre un peu la raison. En tout cas, soyons clairs, plus qu'un chef-d'œuvre, ISS Pro Evolution est avant tout une révélation ! Amen.

PAR AMOUR DU FOOT

Pendant quelques instants, je tiens à m'adresser à l'amoureux du ballon rond, le vrai, celui qui sent bon le cuir et qui adore chatouiller la corde des filets adverses. Lorsque vous jouez au foot, de manière instinctive, vous savez comment orienter votre pied, placer votre corps en opposition face à la balle. Rapidement, tous ces mécanismes - qui font la beauté de ce sport - s'enrichissent jusqu'à devenir des automatismes. Et puis on parle bien de l'instinct du buteur, celui qui, dans un éclair de génie va réaliser la différence sur une balle parfois anodine. Bien évidemment, si chaque geste technique nécessite un certain talent (le seul élément qui se travaille difficilement, malheureusement) et requiert aussi pas mal d'attention, au moins, une fois sur le terrain, vous comprenez instantanément quel mouvement adapter à telle ou telle situation. Un simple changement d'appui peut ainsi entraîner la réussite ou l'échec complet d'une action. Ce besoin de précision et finalement de finesse (le mot est lâché), que beaucoup n'arrivent pas à percevoir dans le foot moderne, faisait jusqu'à présent cruellement défaut aux jeux vidéo. Même si j'ai eu un peu l'impression de me battre en vain durant de longues années, je maintiens qu'avant l'arrivée d'ISS Pro Evolution, aucune console n'avait enco-

Jambe en extension, buste en torsion, bras en opposition... oui, les anim' sont éblouissantes !

« Le propre d'un grand gardien est de plonger au dernier moment » disait Joël Bats. Un nouveau critère parfaitement respecté. Il est parfait ce jeu, ça me paraît évident !

re accueilli de réelle simulation de foot ! La raison est excessivement claire : l'écart entre ce que vous déciderez d'effectuer, ce que vos réflexes de footballeur vous dicteront de faire et ce que vous constaterez à l'écran, oui, cet écart a disparu ! En clair tout ce dont je viens de vous parler s'exécute aussi bien dans la réalité, que le pad en main !

UN RÉALISME PUR

Pour parvenir à une telle apothéose, outre avoir englouti des centaines de pizzas et avoir enchaîné les nuits blanches, les développeurs ont décidé de se lancer dans un pari fou, le pari de l'exhaustivité. Ainsi, aucun paramètre, même infime ou anecdotique, n'a été dédaigné. Conséquence immédiate : le jeu développé sur ce terrain virtuel brille par sa cohérence. Pour une fois, vous aurez le plaisir de pouvoir comprendre l'intégralité d'un match. Les zones d'ombre, les soudaines excentricités du programme ? Ici, on ne connaît pas ! Une frappe complètement dévissée (trop de précipitation avant le tir à cause d'un retour défensif pressant), un pied qui se dérobe juste avant d'armer (la faute aux imperfections du terrain) ou encore une balle mollassonne qui trompe le meilleur portier (ce dernier était soit masqué, soit sur de mauvais appuis !), et vous vous rendrez compte qu'un simple ralenti permettra de tout comprendre tant la représentation fait honneur au souci du détail permanent du jeu. Le hasard n'intervient à aucun moment dans ISS Pro Evolution ! La chance parfois, mais vous en conviendrez, il s'agit là d'un facteur que l'on retrouve bien dans la réalité. Pour continuer à mieux cerner la profondeur de cette simulation, il suffit de jeter un coup d'œil aux nombres de variables prises en compte. Parmi celles-ci, les plus marquantes restent sans conteste : l'état de

Médusés, la défense et le gardien suivent, impuissants, la trajectoire de la balle. Saisissant de réalisme.

forme physique mais aussi psychologique de vos joueurs (méfiez-vous des passages à vide !) ou encore la possibilité pour les arbitres de ligne de commettre des erreurs de jugements. Rien n'est donc joué d'avance, et cela permet de renforcer l'immersion dans un foot qu'on croirait réel avec ses exubérances, son stress et ses gueulantes sur les pauvres hommes en noir. Bien évidemment, je ne me contenterai que d'évoquer l'attention apportée aux conditions de la pelouse puisque les faux rebonds viendront aussi virtuellement vous déranger, tandis qu'un modèle physique exclusivement dédié au comportement du ballon a aussi fait son apparition. Et je vous assure, je pourrais continuer comme ça pendant des heures mais, dans le fond, pas la peine d'en ajouter des tonnes, tant il est évident que Konami ne joue pas dans la même cour que ses concurrents. Nous avions jusqu'à présent des jeux mettant en scène 22 acteurs - plus ou moins proches de la race des pantins désarticulés d'ailleurs - poursuivant un ballon. Désormais, grâce à ISS Pro Evolution, nous découvrons enfin ce qu'est un véritable « jeu de foot ». Vous allez enfin comprendre ce que les termes « plaisir ludique absolu » et « jouer à l'instinct » signifient. Tout simplement.

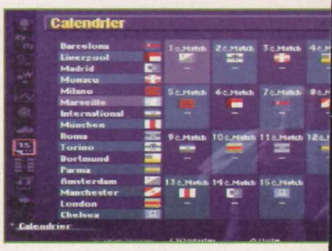
UN CARACTERE DE CHAMPION

L'un des principaux intérêts du foot réside dans l'incertitude qui plane constamment autour d'une rencontre. Conditions météorologiques, formes actuelles des joueurs, accueil du public, réussite ou non face au but... rien n'est établi, tout se joue généralement sur une ou deux erreurs de la part de l'une des équipes. C'est évident, par son aridité générale, le foot peut sembler offrir un spectacle bien terne à ceux qui n'y connaissent rien. Honte à eux. Indétrônable depuis des siècles, ce sport reste pourtant le n° 1 au monde ! Pourquoi ? Car l'incertitude entraîne la

Même très doué et attentif, un missile exocet face au but ne laissera que peu de chance au portier.

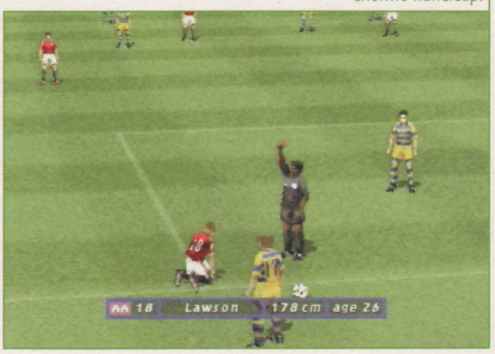
TOUS EN PISTE

■ *Probablement le secteur le plus classique du jeu. En effet, rien d'extravagant à se mettre sous les crampons et le relatif manque d'équipe de clubs (16 formations seulement parmi les plus grands d'Europe, afin de former l'équivalent de l'hypothétique Super Coupe) limite nécessairement les modes de jeu. Outre les traditionnelles séances de penalty et les matchs amicaux, neuf compétitions différentes ont été intégrées. Soyez assuré qu'en mode Difficile (de loin le plus captivant même s'il faudra sérieusement vous accrocher), ces dernières représenteront plusieurs semaines de matchs acharnés. En y regardant de plus près, on peut alors distinguer trois sous-ensembles. Commençons avec les passionnants championnats qui vous offriront une palette de possibilités des plus étendues. Paramétrages multiples de la compétition, classements variés, transferts de joueurs (faudra aussi gérer un côté business, afin de créer son équipe de rêve), les éléments de base répondent présents. Viennent ensuite les traditionnelles Coupes réparties selon les zones géographiques des équipes concernées. Puis, lorsque vous aurez remporté brillamment toutes ses compétitions et que votre ego sera à son apogée, les développeurs vous réserveront une petite surprise qui risque de bien affoler votre défense ! Notons aussi un mode d'Entraînement très complet, particulièrement nécessaire avant de se lancer réellement dans le feu de l'action. A nouveau, vous aurez la possibilité d'opter pour le type d'exercice à travailler, et Dieu sait qu'ils seront nombreux au départ.* ■



La jauge indique la puissance de la frappe. Méfiez-vous des botards qui partent en direction de la lune !

Un carton rouge et le monde s'écroule. Je vous assure qu'ensuite, pour contenir les attaques adverses, il va falloir tout donner ! Un énorme handicap.



ET LE JOUEUR CRÉA UNE STAR

■ *Lorsqu'on aime un jeu à la folie, il n'est pas rare de vouloir y apporter sa petite touche personnelle. Dans ce registre, le must reste de pouvoir s'immerger toujours un peu plus dans l'action en créant de toutes pièces son propre joueur. ISS Pro Evolution offre bien évidemment cette alléchante possibilité. Une fois de plus, l'attention aux détails est flagrante et la prise en compte de multiples facteurs permettra d'obtenir son milliardaire en short parfait en quelques minutes. Alors même si cela est assez amusant, on regrettera juste qu'il soit possible d'optimiser toutes les caractéristiques d'un joueur et ainsi de créer une sorte de demi-dieu du foot ! Il faudra se contenir pour ne pas trop déséquilibrer le jeu donc. Ensuite à vous les transferts mirobolants car tout le monde voudra vous posséder dans son équipe ! C'est ça la classe !* ■

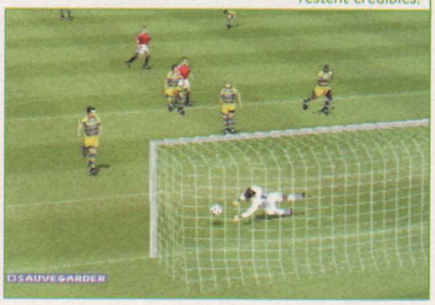
Youri Djorkaeff face à David Seaman. La maîtrise des coups francs nécessitera pas mal d'heures d'entraînement intensif.

passion, et l'attente anxieuse du but est inversement proportionnelle au déluge de joie qui l'accompagnera ! Pour être franc, les Canadiens d'Electronic Arts n'ont malheureusement pas compris ce principe simple et, voulant transformer le foot en grande kermesse affichant des scores dignes de rencontres de handball, la série des FIFA commence à méchamment se discréditer. Les courses solitaires de soixante-dix kilomètres, les frappes de mules de quarante cinq mètres qui trompent les gardiens comme par magie, les scores fleuves, le bourrinage au lieu de la tactique, tout ça, les amoureux fous du ballon rond ne le supportent plus tellement et avaient déjà opté pour le petit poucet ISS. Malheureusement, faute de somptueux graphismes, d'une jouabilité parfois un peu rigide, mais surtout de l'absence de licence, la série des ISS s'était contentée de faire de la figuration. Une époque désormais complètement révolue !

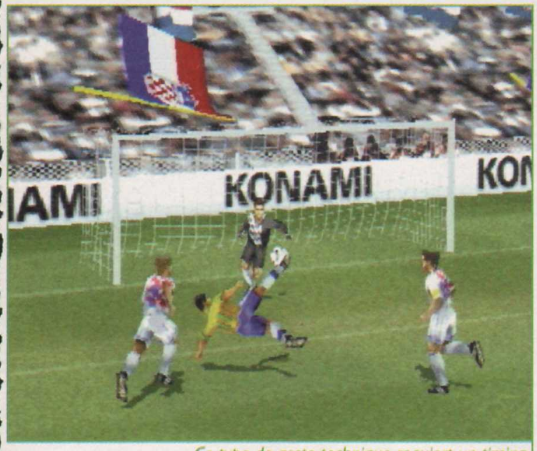
ISS DANS LE SANG !

Je vais vous donner un chiffre simple, à vous de méditer là-dessus : 6 mois non-stop. Hum, c'est vrai en y réfléchissant, j'ai comme l'impression que tout le monde ne va pas arriver à suivre. Je m'explique. Reporté à de nombreuses reprises, ISS Pro Evolution est néanmoins sorti il y a de cela plus d'un semestre au Japon, et autant vous révéler qu'il nous fut impossible d'attendre. Vous comprendrez donc pourquoi depuis de longs mois nous vous tenons au courant au sujet de ce titre déjà mythique au sein de notre rédaction. Les tournois s'accumulent, le plaisir grimpe en flèche et surtout nous continuons chaque jour à découvrir de nouvelles sources d'admiration. Tenez, pour prendre un point de comparaison qui devrait vous parler, si le mois dernier nous faisions l'éloge mérité de Gran Turismo 2, il est évident qu'ISS Pro Evolution peut être qualifié de GT de la simulation footeuse ! Je vais finir par vous lasser, mais ce titre est si réaliste que vous n'avez presque plus l'impression de rester devant un écran. Happé par l'action, faisant corps avec la manette, criant sur vos joueurs comme si cela pouvait effectivement les pousser à se surpasser, oui, ISS vous fait vivre d'uniques moments d'extase ludique. Mais avant de jubiler, croyez-moi, vous allez sacrément stresser ! En effet, la difficulté du jeu pourra en sidérer plusieurs, habitués au football pré-mâché d'un FIFA. Alors, si la jouabilité optimale vous permettra d'exprimer votre talent, sachez juste que le foot est une « science » complexe et qu'ISS ne tolère aucun flottement, aucune baisse de concentration lors d'un match. Après avoir dominé outrageusement la rencontre, il ne sera pas rare de perdre 1-0 à cause d'une passe mal négociée en milieu de terrain ! C'est rageant, cela peut paraître immérité, mais une fois de plus le réalisme prime. Si vous tombez sur un « catenacio » à l'italienne, c'est même plus la peine d'espérer. Mais au moins, si vous perdez, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même, car le programme ne proposera jamais de situations hallucinantes qui énervent et peuvent fausser une partie. En clair, ne comptez pas trop sur de providentiels trous magiques dans la défense. Ainsi, dès que vous serez sur la pelouse et que le coup de sifflet aura retenti, vous vous retrouverez seul face aux redoutables pressings défensifs exercés par la console. Autant être prévenu, tout étant géré avec justesse, chaque erreur peut être synonyme de crucifixion du gardien. Un attaquant adverse démarqué, un trou même infime dans votre défense et vous voilà en difficulté. Sans un sérieux entraînement au

Virtuellement remis de ses problèmes au genou, le gars Anelka passera son temps à jouer les matadors devant le gardien.



Les plongeons des gardiens sont remarquables de souplesse. Les attitudes de l'ensemble des joueurs restent crédibles.



Ce type de geste technique requiert un timing ultra-précis. Placement, réflexe, il s'agit de concentrer tous ses membres sur la course du ballon.

préalable, mais surtout un sens tactique particulièrement développé, vous ne pourrez tirer la quintessence du jeu… à moins d'être attiré par le masochisme, mais cela est un autre problème. Et pourtant, dans le fond, même si les gardiens font preuve d'une rare maîtrise, marquer n'est pas si compliqué sur le papier. Il suffit de se trouver en bonne position de frappe dans l'axe du but, gentiment démarqué, puis de placer le ballon sur son bon pied (excessivement important !). Comme vous pouvez l'imaginer, la difficulté reste donc de parvenir à construire une action suffisamment incisive pour placer votre attaquant sur cette orbite idéale. Un but ne tombera jamais tout cuit, il sera le fruit d'un véritable travail collectif. C'est en cela que marquer devient jouissif !

EN ÉTAT DE GRACE

Bouleversant. Oui, voilà bien le mot qui caractérise le mieux ce que l'on peut ressentir en s'approchant d'ISS. Orienté sans aucune concession vers la simulation pure, maîtrisant les fondamentaux, mais aussi tous les petits détails qui rendent le foot si extraordinaire, ce jeu regorge de qualités inestimables. Pourtant, la plus frappante d'entre elles restera probablement l'extraordinaire niveau atteint par les animations ! Pour ceux qui n'auraient pas lu l'interview que l'équipe de Shingo Takatsuka nous avait accordé le mois dernier, sachez que les travaux autour de la motion capture et de l'intégration des animations les plus cohérentes constituent le cœur du jeu. Soyez assuré que le résultat est si palpable, si admirable, qu'à lui seul il suffirait à convaincre n'importe quel réfractaire. Gestes souples, mouvements aussi gracieux que dynamiques, suivi du regard, torsion du torse, frappe en déséquilibre, respect des limitations de la musculature humaine (vous ne pourrez pas faire une extension, puis reprendre instantanément votre course par exemple), et la liste s'allonge à l'infini. Tout s'enchaîne si bien, sans répétition outrancière d'animations et avec une telle variété dans les déplacements que l'on reste scotché devant son écran à admirer les ralentis, puis à les enregistrer. Et puis techniquement, sans atteindre le degré d'esthétisme d'un FIFA 2000, cette mouture s'en tire plus qu'honorablement avec une représentation fine et particulièrement détaillée. Alors si les joueurs restent un peu anguleux, l'essentiel est assuré puisque, pour la première fois, contrairement aux primates de FIFA, vous reconnaîtrez immédiatement nos amis les milliardaires en short. Corpulence, particularité et attitude en match, tout a été à nouveau respecté. Cependant, puisqu'il faut malheureusement bien évoquer les quelques rares déceptions, on regrettera qu'il ne soit pas possible d'accéder à un ralenti à n'importe quel moment du match, seules les plus belles actions et les buts pouvant être visionnés. Un peu plus dérangeant pour certains, l'absence de licence officielle et la présence majoritaire d'équipes nationales au détriment de celle de clubs (seules 16 équipes style Manchester, Marseille, Milan sont regroupées). Mais une technique permet de remédier à tout cela (cf. encart). Avec son ambiance chaude relayée par des chants de supporters localisés selon les équipes, et la situation de match, des animations sidérantes de réalisme et un plaisir de jeu unique, ISS Pro Evolution possède toutes les forces pour marquer à jamais l'esprit des joueurs. Le football virtuel a enfin trouvé son véritable ambassadeur, et désormais grâce à Konami, plus rien ne sera comme avant. Plus qu'une référence, ISS Pro Evolution peut être qualifié de révélation.

Les conditions météorologiques influeront bien évidemment sur les conditions des matchs. A vous de profiter des balles fusantes.

LE NET SE SUBSTITUE À LA LICENCE

■ *Certains pourraient être amenés à crier au scandale en découvrant que ISS Pro Evolution reste dépourvu de licence officielle. Pas le moindre agrément FIFA ou FIFPro à l'horizon. Dommage, assurément. Pourtant, pas de panique tant les noms proposés collent de près à ceux des joueurs. C'est ainsi que Zidane se trouvera baptisé « Zedane » ou que Ronaldo sera appelé « Roneldo ». Rien de dramatique donc surtout que jamais un jeu ne nous avait proposé une modélisation aussi criante de vérité. Du caractère sur le terrain (Robertos Carlos qui prend ses habituelles quatre kilomètres pour tirer un coup franc ; Youri Djorkaeff et sa foulée incisive reconnaissable entre mille, etc.), en passant par un respect absolu de la carrure des joueurs, et même des traits (un peu sommaires toutefois) du visage, oui tout est réuni pour que la reconnaissance soit immédiate. L'immersion totale. Quoi qu'il en soit, nous avons pensé aux maniaques qui souhaiteront renommer intégralement chaque joueur. Pour vous guider dans votre tâche ô combien fastidieuse, nous vous proposons cette précieuse adresse contenant l'intégralité des noms des joueurs présents dans le jeu ! Voici le sésame obligatoire http://www.gamefaqs.com/console/psx/file/winning_eleven_4_roster_a.txt. A vous de jouer et de gaver vos Memory Card.* ■

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui ne ratent jamais l'Equipe du Dimanche et osent porter les maillots.

ISS PRO EVOLUTION - 349 F — Memory card · Multi-joueurs · Dual Shock

DESIGN — 8 — Grâce à une modélisation détaillée, vous reconnaîtrez les joueurs.

MUSIQUE ET SON — 7 — Des clameurs de la foule convaincantes. Bruitages et commentaires honnêtes.

DURÉE DE VIE — 10 — Nombreuses compétitions et intérêt titanesque. Après 6 mois, notre plaisir reste intact.

ORIGINALITÉ — 8 — Il ne s'agit pas d'un simple jeu de foot, c'est la première véritable simulation du genre.

JOUABILITÉ — 8 — Souplesse dans les commandes et inépuisable palette de mouvements.

TECHNIQUE — 9 — Animations sidérantes de réalisme, modélisations criantes de vérité.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

10 Une note synonyme de perfection. Réjouissez-vous, car ceux qui priaient pour découvrir sur Play autre chose que du baby-foot virtuel ont enfin été exaucés au-delà de leurs espérances. Konami a réalisé LE titre parfait de simu. de foot.

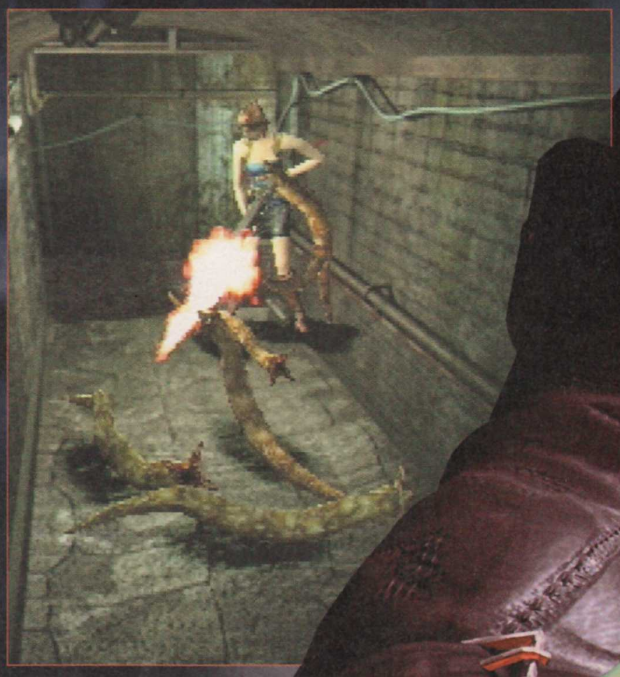
LE COMPARATIF : VICTOIRE ÉCRASANTE CONTRE FIFA ET TOUS LES AUTRES TITRES DU GENRE. INCOMPARABLE.

Par Julien Chièze

RESIDENT EVIL NEMESIS

EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : CAPCOM (JAPON)
DÉJÀ DISPONIBLE

Vision de chaos. Brume opaque, crépitement de brasiers léchant les façades ravagées de Raccoon City et, au loin, le raisonnement lugubre du beffroi Saint Michel. Tout espoir a été balayé par une récente averse, un déluge qui, au lieu d'apporter la purification, entraîna la désolation. Inexorablement les ténèbres engloutissent chaque ruelle, étouffent chaque âme. Traquée au cœur de ce piège infernal, Jill Valentine tente néanmoins de résister. Pourtant à leur tour, ses forces finissent par l'abandonner. Trouver un dernier échappatoire semble vain, le désespoir annihile la moindre parcelle de volonté. Mais comme aimait le dire Alphonse Daudet : « où serait le mérite, si les héros n'avaient jamais peur ? » Nous nous situons alors à quelques heures de Resident Evil 2, le temps accélère votre perte, fait augmenter l'horreur. Oui, vous aurez peur, oui, vous côtoierez la mort. Aurez-vous le courage d'affronter à nouveau vos pires cauchemars ?



Images © Eidos Interactive

DÉCISIONS VITALES

■ *L'innovation majeure de cet épisode reste sans conteste l'intégration du Live Selection. Son principe est simple : à dix moments-clefs de l'aventure, soudainement, l'écran se figera, puis les battements du cœur de Jill s'emballeront alors que deux choix vous seront proposés. Une alternative qui aura d'importantes répercussions sur la suite de l'aventure. Méfiez-vous, car vous ne disposerez alors que d'une fraction de seconde pour prendre votre décision. Bien évidemment, sachez qu'il existe toujours un choix plus judicieux que l'autre (méthode plus expéditive de se sortir d'un danger, embranchement vous permettant de gagner du temps), mais avouons qu'il n'est pas toujours évident de parvenir à le discerner dans la panique. Rythmant l'aventure, suscitant de belles montées d'adrénaline, le Live Selection ajoute une profondeur au déroulement du scénario et vous permettra d'aborder l'action sous différents angles, si vous souhaitez vous replonger plusieurs fois dans le jeu. Une excellente initiative.* ■

Le retour des Hunters risque de vous pétrifier d'effroi. Vélocité et puissance en font des tueurs redoutables.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SURVIVAL/HORROR
EDITEUR	EIDOS INTERACTIVE
DEVELOPPEUR	CAPCOM (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LES FRAYEURS LES PLUS INTENSES SONT À VENIR.

Les nouvelles créatures de cet épisode ne vous accorderont pas le moindre répit. Jamais le bestiaire de la série n'avait été aussi varié et effrayant.

« A quoi bon continuer de lutter, si toutes nos souffrances doivent rester vaines ? Pourquoi s'acharner à faire couler le sang, si l'agonie de toute une ville doit couvrir mes rugissements désespérés ? Personne n'a voulu écouter Chris et je n'ai pas eu sa patience. Tous nos efforts ont été réduits à néant. Le goût amer du pouvoir et de l'argent de notre maire nous plongera dans un abîme de haine, de mort. Mes oreilles… Aah, ça recommence ! Ce frisson indescriptible, cette odeur de putréfaction, ces cris, ces râles rauques ! Je sombre dans la folie, j'en suis persuadée. Le véritable courage n'est beau que dans l'adversité… Pfuii, j'en ai marre d'entendre de telles foutaises ! Marre de mener cette vie, que dis-je, cette fuite minable. Je me sens exténuée, souillée. Il me serait si facile de fermer les yeux, de presser la détente et de me laisser sombrer dans cet océan glacial qui m'apaiserait à jamais. Parfois mon cœur, mes yeux m'implorent d'avoir ce courage… à moins qu'il ne s'agisse de lâcheté ? Aaah ma tête, je ne sais plus, ou plutôt, non, je ne veux plus savoir. Pourtant, je dois persévérer, ne serait-ce que pour me montrer digne de votre mémoire. Kenneth, Forest, vous avez sacrifié vos vies pour nous sauver, Barry, Chris et moi. Malgré ma lassitude, entendez ma promesse : jamais, jamais je ne renoncerai. Umbrella paiera ! Je fais le deuil de ma vie, car moi, Jill Valentine ne suis désormais plus qu'un ange de la mort prêt à frapper ! »

UNE QUESTION D'ÉQUILIBRE

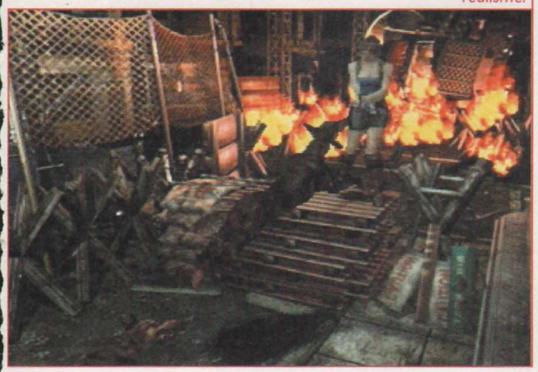
Shinji Mikami, créateur et producteur de la série l'avait annoncé : ce troisième volet serait dédié aux fans ! Alors, au final, ces commentaires

apparaissent plus superficiels que prévus (vous ne remarquerez que quelques clins d'œil aux précédents épisodes). Il reste clair que ce titre renoue avec les racines du genre. Nous ne pouvons que nous en réjouir. Enfin, le grand retour de la flipette, des nuits blanches, des cauchemars hantés par d'hideux êtres putréfiés et accessoirement l'apparition de mes premiers cheveux blancs. Euh, je tiens quand même à prévenir ma famille, je m'avance un peu pour le dernier élément. Ouf, car si je commence à paniquer comme ça, j'suis pas rendu moi. Quoi qu'il en soit, trois ans après leurs premiers pas dans l'horreur, nombreux considèrent encore le sombre manoir surplombant Raccoon City comme l'épicentre du survival/horror, tandis qu'ils n'hésitent plus à se montrer critiques avec un Resident Evil 2, bien trop classique et déséquilibré à leurs yeux. Le premier volet restant donc à ce jour la référence absolue du genre avec son ambiance oppressante, son do-

Riches et fins, les environnements s'illustrent comme étant les plus aboutis de la série.

Un excellent travail a été à nouveau réalisé pour accentuer le sentiment d'oppression sur certaines scènes particulièrement intenses.

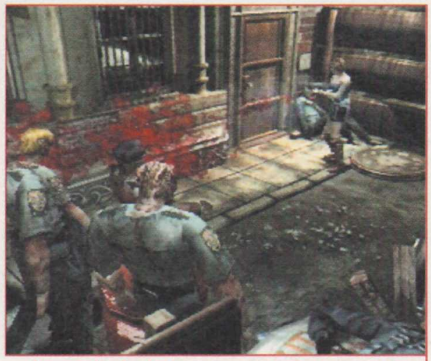
De nombreux éléments graphiques animés ont été intégrés. Les décors ainsi que l'ambiance gagnent en réalisme.



sage maîtrisé entre action, effroi et réflexion, mais surtout la véritable nécessité de survie (peu de zombis, oui, mais excessivement peu de munitions et de rubans de sauvegarde aussi !), Capcom était, peut-être plus que d'habitude, attendu au tournant. Et puis le besoin d'évolution se faisant sentir, la volonté des joueurs semblait bien légitime. Alors si les quelques photos proposées ici suffiront à vous faire comprendre que dans la forme, le titre n'a pas connu de bouleversements radicaux, croyez-moi, foi d'accro aux terreurs ludiques, Resident Evil Nemesis risque fort de vous entraîner dans les tréfonds de l'horreur ! Sortez vos tubes d'Euphytose, où votre petit cœur pourrait vous faire faux bond.

ET CAPCOM INVENTA LA PEUR

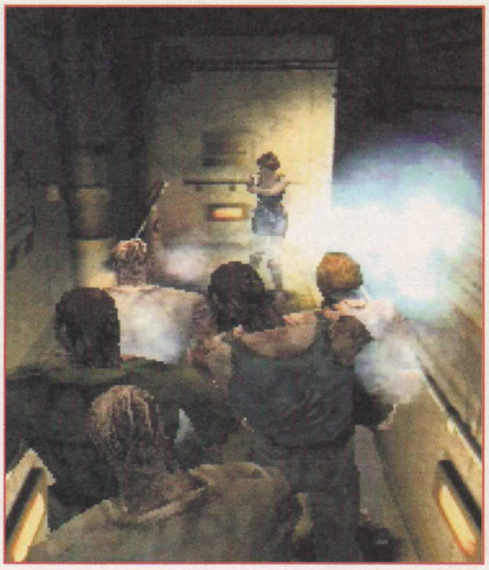
Bon, tout d'abord, mettons les choses au point. Pour susciter l'effroi, quels éléments ne faut-il négliger sous aucun prétexte ? Quoi ? Qui vient de me dire qu'il suffit de placer une tendre et douce jeune femme désorientée dans une ville infestée de zombis ? Ah lala, on les reconnaît les mecs, pas très chevaleresque comme attitude. Enfin, c'est vrai que c'est une Jill Valentine court vêtue que l'on retrouve ici équipée d'une panoplie d'armes assez sidérante. Normal, me direz-vous car il faudra en vouloir pour repousser des hordes de zombis devenus réellement plus nombreux et agressifs. Plus intelligents aussi puisqu'ils peuvent désormais emprunter les escaliers, courir, se déplacer en meute compacte et même vous prendre à revers. Stressant à souhait. Cependant, je préfère entendre la réponse de Jean-Claude, qui souligne qu'il est très important de fermer ses volets, d'éteindre la lumière et de poser un casque audio sur sa tête. Oui, voilà quelqu'un qui suit un peu. Mais j'attends autre chose. Euh non, Elodie, 11 ans, habitant dans le Lot, il ne suffit pas non plus que les méchants fassent « Bouuu-ouuuh » pour que cela constitue un excellent jeu d'horreur. Profitons-en pour souligner que si le bestiaire accueille une dizaine d'espèces dont certaines inédites comme les suceurs de cerveau, les vers géants, vous assisterez aussi avec une joie mêlée d'horreur au grand retour des Hunters ! J'en vois déjà trépigner de terreur ! Bref, pour arrêter là le massacre et puisque je vois que vous aimez bien qu'on vous mâche le travail, je vais vous présenter ma zolie théorie à deux francs six sous. Vous l'avez cherché. Donc, d'après mon expérience (allez, je lâche les grands mots, soyons fous), pour faire grimper l'adrénaline d'un joueur, il est nécessaire de maintenir un rythme excessivement discontinu tout au long de l'aventure. Ne comprenez pas qu'il faut que l'aventure soit molle, mais il est important d'instaurer des phases de « récupération », d'attente du prochain temps fort. Paradoxalement, dans un jeu d'horreur, le calme peut en effet paraître stressant. L'alternance entre des phases d'angoisse et de calme où finalement rien ne se passe permet d'endormir notre attention pour finalement mieux nous surprendre. Passer son temps à abattre du zombi devient vite lassant si cela constitue le cœur du jeu. N'oubliez jamais que les sursauts ne doivent pas être banalisés, et que leur rareté et disposition adéquate leur confèrent nécessairement plus d'impact. Eh bien, si vous reprenez ces éléments et que vous y ajoutez une bonne dose d'action et de réflexion, du stress permanent, une réalisation technique stu-



Les zombis fondront sur vous par vagues successives. Repousser leurs assauts requiert une certaine dextérité.

Combattre le Nemesis nécessite énormément de concentration et un arsenal des plus impressionnants. Courage.

VÉLOCE ET HAINEUX, LE NEMESIS INCARNE À LUI SEUL L'HORREUR À L'ÉTAT BRUT



RETOUR AUX SOURCES

■ *L'ambiance lugubre du manoir de Resident Evil premier du nom restera à jamais ancrée dans la mémoire des joueurs. Dans l'inconscient collectif, les vieilles bâtisses surchargées de meubles d'une autre époque canalisent les peurs. A partir de la seconde moitié de cet épisode, c'est donc avec joie que vous plongerez dans un beffroi gothique donnant lieu à quelques passages cultes, puis viendra le temps de découvrir le jardin public sous l'orage. La beauté raffinée des lieux, la musique discordante et les événements terrifiants qui s'y dérouleront, tout contribuera à ce que la peur atteigne de nouveaux sommets.* ■

A VOUS GLACER LE SANG

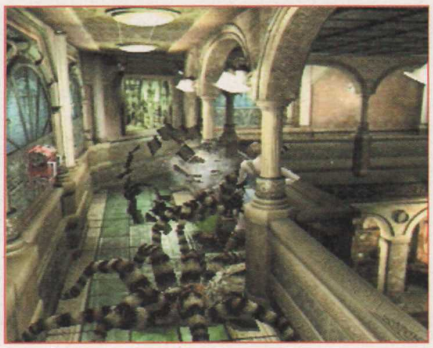
■ *Le Nemesis n'est pas un simple ennemi, loin de là, puisqu'il symbolise la nouvelle approche de la peur souhaitée par les développeurs. En effet, après l'utilisation quasi outrancière des sursauts liées aux effets de surprise (une vitre qui explose, un zombi qui jaillit de nulle part), ici s'ajoutera un sentiment de peur panique permanent. Le stress à l'état pur, lorsque vous percevrez les pas lourds du Nemesis s'approcher. Plus que jamais, l'ouïe devient une alliée indispensable. Une peur qui est aussi entretenue par une amélioration de l'intelligence des monstres. Plus véloces, plus nombreux et mieux organisés, ces derniers pourront aussi vous atteindre n'importe quand, n'importe où. Franchir une porte ou gravir un escalier ne représente plus un gage de sécurité tant l'interactivité avec divers éléments du décor a été poussée, mais je vous laisse la surprise. Un conseil, méditez cette phrase et attendez-vous au pire. Pour compenser ce regain d'agressivité, Jill a aussi bénéficié de nouvelles habilités. Ainsi, grâce à une manipulation précise, il vous sera désormais possible de vous retourner brutalement pour fuir, voire d'esquiver une attaque tout en brandissant immédiatement votre arme. Les combats ont donc gagné en intensité, mais aussi en intérêt. Sans parler d'aspect tactique, il est toutefois évident qu'il faudra parfois réfléchir deux secondes avant d'affronter une horde de zombis.* ■

péfiante, un scénario prenant qui pousse à s'attacher aux personnages, une bande son aussi percutante qu'angoissante, le tout truffé d'innovations de gameplay… vous obtiendrez Resident Evil Nemesis ! Ça y est, je sens que vous allez craquer…

IMPRESSION D'OPPRESSION

Plus que par des grandes phrases, cerner les forces de la nouvelle superproduction de Capcom se résumerait en un mot : amélioration. C'est laconique, j'en ai conscience, mais cela vous permettra de comprendre que tous les secteurs de jeu ont bénéficié de réglages plus ou moins importants. Résultat, cette dernière aventure de la série sur PlayStation a été peaufinée avec amour. Animations excessivement réalistes, variété des situations, suspens… Assurément, vous serez comblé. Pourtant, dans ce flot des nouveautés, un facteur assez subtil mais ô combien primordial suffira à attirer tel un rouleau à mouches – ne le prenez pas mal, je fais aussi partie des mouches si ça peut vous rassurer - les fans de la première heure. Les développeurs sont en effet parvenus à synthétiser habilement les principaux atouts des deux premiers épisodes, évitant à ce troisième volet de sombrer dans le piège de la simple réactualisation. Réjouissez-vous, le spectre du marketing sans âme ne viendra donc pas hanter vos nuits. Cependant, vu les horreurs qui vous attendent, n'envisagez pas pour autant de passer des nuits paisibles. Les développeurs ont révisé leurs classiques et ont décidé d'apporter beaucoup de diversité (le maître mot de cet épisode) à l'aventure. En effet, sans vous replonger intégralement dans une ambiance aussi dérangeante que lors du premier opus, Resident Evil 3 marque clairement une volonté de soigner aussi bien le fond que la forme. A commencer par l'attention portée à la variété des lieux, des environnements graphiques, des contrastes de textures. Contrairement à l'architecture glaciale de Resident 2 qui se limitait principalement à des espaces bétonnés, mettant en lumière des couleurs froides, trop franches et finalement peu propices à l'épouvante, les graphistes ont élargi leur palette et ont apporté une chaleur étouffante à de nombreux passages. L'usage plus fréquent de boiseries, tapisseries ou revêtements rocheux renforcent ce sentiment d'oppression. Les puristes découvriront aussi que l'alternance des volumes a été mieux dosée avec l'apparition de fréquents passages en extérieur. Une fois de plus, alors que Resident 2 n'offrait que des successions de couloirs austères, la richesse des environnements est ici remarquable. L'effet recherché est la montée crescendo de la tension. Tout débute donc dans des lieux étriqués comme la visite de lugubres ruelles, de hangars, puis se profileront une tour gothique véritable chef-d'œuvre de l'horreur, un ténébreux hôpital, un jardin public glauquissime, des égouts, etc. Au fil de l'aventure, vous serez donc happé par une curiosité difficile à contenir, et les découvertes successives donneront à chaque fois un souffle nouveau à votre périple diabolique. Bien évidemment, l'ensemble est mis en scène de manière dramatique avec, pour la première fois, une prise en compte des conditions climatiques comme le vent, l'orage ou la nuit qui s'abattent sur certains quartiers. De nombreux détails viennent aussi donner plus de vie aux décors, conférant ainsi plus d'impact à certaines scènes. Jamais l'effroi n'avait été aussi permanent et nous n'avons pas encore abordé le chapitre Nemesis. Vous pouvez déjà trembler !

Ambiance glauque et rencontre effrayante. Incarnez Carlos sera assez bref, mais particulièrement intense.



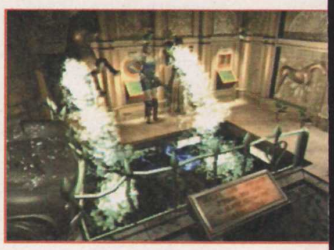
Un passage dans le cimetière de Raccoon City que de nombreux fans attendaient depuis le premier épisode. Unique !

LES NOUVELLES FICELLES DE L'HORREUR

Plus que tout, l'originalité de cet épisode provient réellement de la nuance instaurée dans la manière de ressentir la peur. Dans cette optique, le féroce Nemesis fait indiscutablement figure de géniale création pour tous ceux qui aiment voir leurs cheveux se dresser. Cet implacable colosse, qui emprunte son nom à une divinité de la mythologie grecque, a su garder l'esprit de vengeance et de haine qui animait la déesse antique. Il vous poursuivra perpétuellement armé de son lance-roquettes, prêt à jaillir, à défoncer un mur, une porte, à pousser d'un revers de la main quelques zombis qui oseraient s'intercaler entre vous et lui. Ne cherchez pas à connaître ses motivations, elles sont aussi sommaires que son vocabulaire. Les « S.T.A.R.S », cette créature de l'enfer ne s'intéresse qu'à eux. Et encore, uniquement pour les réduire à l'état de poussière. On regrettera tout de même que malgré les annonces de Shinji Mikami, ce redoutable personnage ne soit pas qu'un « vulgaire » tyran, une création d'Umbrella et non un ancien ennemi de Jill comme cela avait été sous-entendu. Dommage pour les fans. Son exceptionnelle capacité à vous stresser reste, en revanche, bien réelle. Mais heureusement, le Nemesis ne constitue pas l'unique force du titre. Le Live Selection qui vous permettra d'effectuer des choix primordiaux pour le déroulement de l'aventure, l'interaction plus poussée avec les éléments du décor, les nouvelles habilités de Jill, la possibilité d'incarner en cours de jeu Carlos… ce sont aussi ces éléments qui confèreront toute la richesse au titre. Alors s'il semble inutile de répéter combien cet épisode fait figure de chef-d'œuvre en la matière (même si Resident Evil premier du nom reste toujours la référence ultime), Capcom a pourtant, comme d'habitude, trébuché en fin de parcours, ratant de peu la possibilité d'atteindre le jeu parfait. Comme vous pouvez l'imaginer devant les antécédents de la série, cette nouvelle aventure pèche aussi par des incohérences de scénario de plus en plus exaspérantes, mais surtout par une durée de vie assez limitée. Pour votre première partie, comptez dans les six heures pour les acharnés et dans les douze heures pour les novices ou les angoissés. Dans la moyenne, rien de plus. On regrettera aussi que la difficulté générale ne soit pas un peu plus corsée, car autant vous prévenir, à moins de jouer les yeux fermés (ce qui n'est pas trop recommandé) jamais vous ne serez à court de munitions ou de vivres. Attention, vous pouvez lire la phrase suivante en prenant un air supra méditatif et vous la jouant minute nostalgique, il paraît que ça rend le texte plus vivant. « Aaaah, il est bien loin le temps où, perdu dans le manoir, vous erriez avec comme unique compagnon un pitoyable chargeur de magnum. Il est loin le temps où un zombi esseulé au fond du couloir suffisait à vous glacer le sang, alors que votre santé criait déjà pitié. Oui, ce temps est bien révolu. » Néanmoins, malgré ces quelques flottements finalement assez prévisibles, grâce à un rythme des plus trépidants, un scénario prenant, une ambiance réellement fantastique, mais surtout grâce à de multiples améliorations de gameplay, Resident Evil Nemesis se frayera aisément une place au panthéon de l'horreur ludique. Un titre angoissant et intense qui prouve que les zombis ont encore une longue vie devant eux !

NE MÉNAGEZ PAS VOS MÉNINGES

■ *Si les énigmes n'ont jamais constitué l'élément le plus abouti de la série, elles représentent néanmoins une composante indispensable au bon équilibre du jeu. Un équilibre quelque peu altéré dans Resident Evil 2 au détriment d'une action plus trépidante, chose qui avait fort déplu aux fans. Conscient de la situation, Capcom a décidé d'y remédier de son mieux en intégrant, dans cet épisode, une pléiade d'énigmes des plus conséquentes. Alors vous pouvez aisément imaginer que toutes ne nécessiteront pas un intellect démoniaque, mais certaines se révèleront cependant bien sympathiques pour les neurones. En outre, leur quantité amplement supérieure à la moyenne permet de mieux doser l'alternance action, effroi et recherche. Une volonté des plus louables qui réjouira tous ceux pour qui le bourrinage incessant peut vite exaspérer.* ■



Ce dernier épisode PlayStation a repoussé les limites du gore. Attendez-vous à des flots d'hémoglobine et d'os broyés.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les amoureux du premier épisode et, ceux qui apprécient d'abord un jeu pour son ambiance.

RESIDENT EVIL NEMESIS - 369 F Memory card · Dual Shock

DESIGN — **8** Des environnements d'une richesse rare. Des personnages crédibles.

MUSIQUE ET SON — **9** Grondements sourds de vos armes, râles des zombis et musiques angoissantes.

DURÉE DE VIE — **6** Votre première partie durera de 6 à 12 heures, selon vos talents de survivant.

ORIGINALITÉ — **5** Les recettes de l'effroi sont un peu remodelées, l'ensemble reste assez classique.

JOUABILITÉ — **7** Les fans retrouveront leurs marques, tout en découvrant d'intéressants mouvements.

TECHNIQUE — **8** Décors en 2D pré-calculée avec intégration de persos 3D. Une technique maîtrisée.

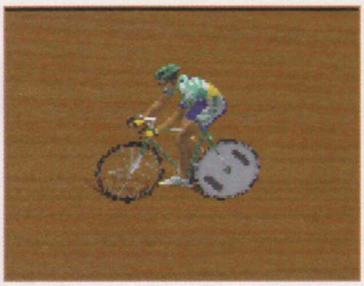
9 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Si certains craignaient de voir la série s'enliser, il n'en est rien, puisque RE3 fait figure d'épisode le plus abouti. Atmosphère flippante, sentiment d'oppression permanent, améliorations du gameplay, tout a été regroupé pour que l'horreur soit totale.

LE COMPARATIF : BIEN PLUS ABOUTI ET PRENANT QUE RESIDENT EVIL 2, MOINS GLAUQUE QUE SILENT HILL.

Par Kendy Ty

On reconnaît les Yakuza à leur petit doigt coupé. Maintenant on reconnaîtra les joueurs de Track & Field 2 à leurs doigts rabotés et usés...

L'épreuve du 100 m ne requiert que de la vitesse d'exécution sur les touches du paddle !



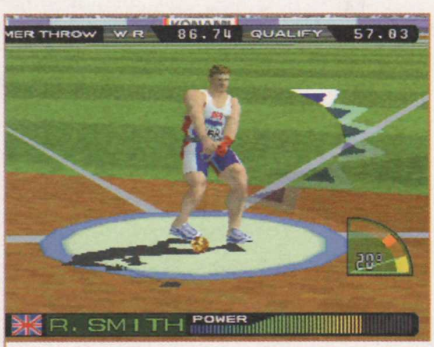
TRACK & FIELD 2

EDITEUR : KONAMI - DISPONIBLE EN MARS 2000

L'haltérophilie se divise en trois phases ardues : le lever, l'épaule et jeté, et la portée !

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	MULTI-ÉPREUVES
EDITEUR	KONAMI
DÉVELOPPEUR	KONAMI (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4 SIMULTANÉMENT
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON SE RAPE LE BOUT DES ONGLES ET ON STRESSE !

L'image d'Epinal du joueur en train de jouer à sa console, avachi sur un tas de coussins, va en prendre un sacré coup ! En effet, Track & Field 2 va pour une seconde fois monopoliser tout votre influx nerveux à des fins bassement sportives. Un total de douze épreuves dignes des travaux d'Hercule vous attend, avec à la clé un titre Olympique et une fierté à deux sous d'homme de Neanderthal. C'est vrai qu'en tant que mec le moins sportif de la rédaction, je suis un peu aigri quelque part. Parmi les pratiques ultra-viriles que propose le soft, on retrouve les classiques épreuves de force telle que le lancer de javelot et de poids, ainsi que le soulever d'altères. Les amateurs éclairés de performances jubilatoires trouveront aussi leur compte avec de l'athlétisme (100m, saut en longueur, perche), de la natation (nage libre, plongeon acrobatique, canoë) et du cyclisme (vitesse et course). Avec tout ce bordel, difficile de rester en place devant son écran !



Il faudra compter trois tours avant de lancer le poids avec le bon angle de projection.

DES GRAPHISMES PLUS MIEUX

T&F2 jouit d'une meilleure réalisation que le premier opus, même si les améliorations ne demeurent pas très flagrantes. La modélisation des sportifs ainsi que leurs textures sont mieux travaillées ici. De ce fait, vous pourrez par exemple observer les muscles saillants des sprinters ou encore admirer les courbes contre nature des nageuses, entretenues par de l'EPO et accessoirement par des exercices de fitness qu'on imagine draconiens. Autrement, selon la complexité des disciplines, les animations demeurent relativement réalistes et vont pour la plupart à l'essentiel. Le cycliste pédale, l'athlète court, le pagayeur pagaie, etc. Le résultat est somme toute banal mais réussi. Sinon, la vue de caméra cadre l'action de façon pertinente et offre un certain dynamisme aux manifestations les plus ennuyeuses comme la course, le lancer de javelots ou le saut à la perche. En bref, la qualité de la production réussira sans peine à emballer les plus récalcitrants des sportifs en chambre !

Vous devrez reproduire des combinaisons qui s'affichent à l'écran, selon le style de saut que vous aurez sélectionné.

DES DOIGTS EN COMPOTE !

Comme je vous disais plus haut, le jeu ne s'adresse pas aux mollusques du paddle puisque le titre sollicite un minimum de vos ressources calorifiques. Effectivement, pour effectuer des prouesses olympiques, il faut que vous bénéficiez génétiquement d'une rapidité de toucher hors du commun ! Plus vite vous presserez alternativement sur les boutons Carré et Rond, et plus grandes seront vos chances de passer les épreuves avec brio. Les boutons Triangle et Croix, quant à eux, servent à déterminer des actions annexes comme régler l'angle d'un saut ou d'un lancer de projectiles, ou encore créer des impulsions supplémentaires (des « cassés ») pour les fins de 100m ou les sauts à la perche. De ce fait, les parties donnent souvent lieu à des crampes aux doigts, ou aux poignets selon les techniques, et garantissent en sus à votre manette des dégâts irréversibles ! Vous l'aurez super deviné, Track & Field 2 n'est pas un jeu très fin. C'est vrai que ce n'est pas le but non plus !

UN TITRE DÉLIRANT EN MULTI-JOUEURS

Il est évident qu'en solo, Track & Field 2 ne va pas vous faire vous « taper le cul par terre » comme dirait mon très précieux collègue de bureau. Car on peut se poser la question suivante : qu'est-ce qui peut motiver un être humain à s'abîmer le bout des doigts, et en prime, à occire les boutons de son paddle ? Réaliser des records que vous sauvegarderez sur votre Memory Card et les montrer à vos potes peut-être ? Alors autant voir grand dans la vie et jouer à quatre simultanément à l'aide d'un Multitap ! Parce que c'est là que réside le véritable intérêt de T&F2 : s'affronter en temps réel dans des joutes sportives passionnantes, et pourquoi pas terminer les parties en se foutant sur la gueule à vrais coups de poing ! Ça c'est de l'ambiance conviviale ! L'esprit olympique, la sportivité... de nobles concepts qui n'existeront guère lorsque vous jouerez à plusieurs ! Inutile donc d'insulter votre intelligence par d'autres allégories foireuses, et soyons concis : Track & Field 2 ne vaut le coup que si vous possédez une famille nombreuse, ou des tas d'amis qui adorent donner de leur personne ! Dans le cas contraire, vous pouvez toujours faire des rencontres à deux francs en branchant deux paddles et en organisant un tournoi du genre main gauche contre main droite. Mais je ne pense pas que vous soyez assez désespéré pour faire cela. Quoique...

La discipline de la plongée acrobatique est de loin l'épreuve la plus difficile à cerner !

LA TECHNIQUE QUI TUE

■ *Attention, la technique que je vais vous dévoiler, comme l'indique le titre de cet encadré, tue ! Elle tue aussi bien les records que les manettes d'ailleurs ! Munissez-vous d'un objet aux bords arrondis, assez petit, et qui se laisse facilement agripper par vos petits doigts boudinés (briquets, stylos furieusement design...). L'astuce consiste à frotter les touches Carré et Rond via de monstrueux mouvements de va-et-vient. Les résultats de vos performances augmenteront sensiblement grâce à cette manipulation redoutable, qui possède d'ailleurs la fâcheuse propriété de gommer les jolies indications imprimées de vos commandes ! En phase terminale, c'est-à-dire après quatre ou cinq heures de jeu, vous remarquerez que vos touches ne remonteront plus et resteront encastrées dans la manette. Là, il n'y aura pas trente-six milles solutions : direction poubelle... Mais le bon côté des choses, c'est que vous serez satisfait de vos records !.* ■

UN JEU QUI RÉPOND PLUS AUX DOIGTS QU'À L'ŒIL !

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui adorent les parties vidéo-ludiques à plusieurs !

TRACK & FIELD 2 - 349 F Memory card

DESIGN — **7** Les graphismes arborent des couleurs lumineuses comme les jeux de salles d'arcade.

MUSIQUE ET SON — **7** Les artistes semblent avoir samplé les cris de la foule d'un meeting politique !

DURÉE DE VIE — **6** À plusieurs vous en aurez pour des millions d'années, alors que seul, c'est la « cata » !

ORIGINALITÉ — **6** Y a pas de quoi fouetter un masochiste : c'est une succession d'épreuves sportives.

JOUABILITÉ — **8** Avec une interface simpliste à quatre boutons, difficile de ne pas réussir à maîtriser le soft !

TECHNIQUE — **7** Réalisation satisfaisante avec ses athlètes en 3D et ses animations réalistes.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE TRACK AND FIELD 1 ET NAGANO WINTER OLYMPIC !

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

Seul **5**

7 À plusieurs

Track & Field 2 n'a rien d'une simulation sportive ultra-réaliste puisqu'il suffit de regarder les temps officiels Olympiques pour se rendre compte que c'est du chiqué ! Sans consistance en solo !

Par Grégory Szriftgiser

GRANDIA

EDITEUR : UBI SOFT - DISPONIBLE EN MARS 2000

L'avidité des fans de RPG est dure à satisfaire. Grandia arrive à point nommé, après Final Fantasy VIII, pour vous faire patienter un peu plus facilement jusqu'au IX. Mais n'allez pas voir en Grandia un simple substitut : c'est du bon RPG, même si c'est différent !

Alors que la plupart d'entre vous auront fait et refait Final Fantasy VIII, que les premières infos du IX, du X et même du XI ont été dévoilées à une poignée de privilégiés, le parc des RPG traduits ne cesse de s'agrandir. Pourtant, même les fanas du genre éprouvent des difficultés à enchaîner des titres de qualité. Faut bien avouer qu'en dehors de la série des Final Fantasy, les très bons titres sont plutôt rares. Grandia fait heureusement partie de ceux-là, voilà donc de quoi patienter un peu jusqu'à l'arrivée de FFIX !

ET POURTANT

Attention cependant. Grandia n'a rien d'un ersatz de Final, comme un Shadow Madness par exemple. Développé par GameArts, ce titre prestigieux a réuni une communauté respectable de fans au même titre que Final Fantasy, sur des bases pourtant très différentes. Car s'il s'agit d'un bon vieux RPG pur et dur, il s'en démarque sur presque tous les plans. Ambiance, scénario, système de combat et d'expérience, personnages : Grandia serait presque en quelques sortes l'antithèse de Final. Mais puisqu'il nous faut le comparer au maître en la matière, je dirai simplement qu'il n'est ni meilleur ni moins bon (en tout cas dans le fond), juste très différent. La richesse est dans la différence, nous disent certains ? Grandia pourrait bien le prouver, en tout cas aux moins fanatiques d'entre vous... Alors que Final Fantasy s'est toujours appuyé sur des ambiances dramatiques, sur fond d'histoire d'amour, de conflit manichéen, et autres nombreux éléments très proches de la bonne vieille tragédie grecque, Grandia mise sur l'excitation suscitée par l'aventure, la jeunesse et la fraîcheur de ses personnages, la découverte et l'exploration de l'Histoire de son monde. Le résultat a de quoi surprendre l'habitué des RPG traditionnels.

Il faut acheter les quatre formules de base à l'aide d'œuf de mana collectés au cours de l'aventure. Les combinaisons possibles figurent ci-contre.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	RPG
EDITEUR	UBI SOFT
DÉVELOPPEUR	GAME ARTS (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON EST LANCÉ DANS LA GRANDE AVENTURE !

A LA BASE

L'histoire de Grandia est celle d'un monde divisé en deux. Non pas deux contrées qui se font la guerre, mais deux moitiés qui s'ignorent totalement. Elles ne savent pas que l'autre existe, car elles sont séparées par le Bout du Monde, un mur gigantesque et infranchissable. C'est aussi l'histoire d'une civilisation assez avancée, qui n'a que peu de connaissances réelles sur les premiers âges du monde. Vous êtes Justin. Un gamin, rêveur, au cœur d'aventurier. Comme son père et son grand-père avant lui. Au début, votre plus pur désir sera juste de devenir un grand aventurier, reconnu de tous, et de découvrir quelques lieux oubliés. Mais votre destin vous réserve des choses plus grandes encore... Et pourquoi pas découvrir vos ancêtres, ou même franchir le Bout du Monde ? Les amis que vous vous ferez au cours de l'aventure seront en tout cas là pour vous aider. Un peu lent à démarrer, le jeu finit tout de même par accrocher, avec des arguments très différents de ce qu'on trouve dans les RPG à la FF. Je ne doute pas que certains auront du mal à s'y retrouver, mais pour les autres, Grandia promet de grands moments de fraîcheur et de dépaysement. De même, pour les fondus qui apprécient la montée en puissance des personnages, et les systèmes riches et complets, Grandia aura du répondant.

On retrouve les commandes habituelles au combat. Item, attaque, magie... et une option tactiques, pour automatiser les combats.

Les œufs de mana ont une importance capitale : ils vous permettent d'apprendre les précieuses formules magiques.

UN SYSTEME EXTRAORDINAIRE

Ce qui fait la grande force de Grandia, outre son ambiance fraîche et joyeuse, et son aventure passionnante, c'est son système. Deux éléments primordiaux pour tout RPG du genre : les combats et l'expérience. Côté combats, alors que dans un FF la distance et les déplacements entre

Fraîchement arrivé à New Parm, Justin foule une terre qui lui est totalement inconnue.

adversaires et personnages sont quasi-inexistants, ils tiennent une place prépondérante dans Grandia. Ainsi, les personnages se déplacent sur la carte de combat pour réaliser les diverses actions commandées par le joueur, ce qui peut changer l'issue de l'affrontement, s'ils ne sont pas à portée de frappe en un round. De même, il est possible d'annuler ou de retarder les actions des monstres si l'on réussit à réagir plus rapidement qu'eux. Enfin, et cela nous ramène directement au système d'expérience, suivant les techniques utilisées dans les combats, les personnages de votre groupe augmentent tel ou tel attribut. C'est-à-dire qu'il existe plusieurs types d'armes (épée, masse, hache, dague, fouet...), et de magie (feu, air, terre, foudre, forêt, etc.), qui ont chacun un niveau de compétence. Plus vous utilisez l'épée et le feu, plus vous augmentez votre niveau dans ces dernières disciplines. Mais Grandia va beaucoup plus loin. Suivant les niveaux de ces disciplines, vous aurez accès à plus ou moins de sorts/coups/bottes secrètes. Les bottes secrètes sont des coups nécessitant plusieurs disciplines, et qui coûtent des Points de Souffle. Ces PS sont récupérés pendant les combats, lorsque le personnage essuie des dégâts (un peu comme une jauge de furie). De plus, certaines bottes secrètes mêlent compétences d'armes et magie. Chaque coup utilisé apporte non seulement des points d'expérience au personnage et aux disciplines qu'il utilise, mais aussi au coup lui-même. Par exemple, un coup nécessitant tel niveau en hache, et tel niveau en feu, rapportera des points en hache, en feu, au personnage et au coup lui-même ! Lorsqu'un personnage vient d'apprendre un coup ou un sort, il ne le maîtrise pas encore. Vous pourrez l'utiliser dès qu'il est assimilé, mais c'est en y faisant appel de plus en plus souvent qu'il gagnera en puissance, et en vitesse d'exécution ! Pour ne pas déséquilibrer les personnages, il est donc important de changer régulièrement leurs équipements et les techniques utilisées, de manière à ce que l'ensemble de leurs talents se développe. Rien ne vous empêche pour autant de spécialiser un personnage et de le faire monter très haut dans quelques disciplines plutôt que petit à petit dans toutes. A vous de voir !

La vitesse des différentes actions est variable ainsi que leur maîtrise. Il faut apprendre à jouer avec !

COTÉ TECHNIQUE

Grandia offre donc une ambiance et un scénario originaux, et un système extraordinaire. Reste l'aspect technique. On est de ce point de vue très en deçà de Final Fantasy. Mais aussi très au-dessus de la plupart des autres RPG. GameArts a opté pour des décors entièrement en 3D temps réel, et des personnages en « sprites » (2D animée). Leur intégration aux décors est excellente. Graphiquement, le jeu a beau avoir pris un coup de vieux (depuis sa première version, japonaise, sur Saturn), il reste d'une qualité fort satisfaisante. Certains décors sont particulièrement réussis, et dans l'ensemble, ils sont riches de détails divers. Par contre, côté sonore, on dépasse FF. Nettement. Non pas sur la qualité des thèmes, mais sur leur réalisation. Alors qu'FF utilise la majeure partie des ressources de la PlayStation pour l'aspect visuel, en en laissant très peu pour le son, Grandia offre plus d'équilibre à ce niveau. Ses musiques sont plus riches, les samples de meilleure qualité, et globalement force est de constater que les musiques de Grandia sont tout bonnement fantastiques, et concourent de fort belle manière à l'installation des différentes ambiances. Les effets spéciaux des sortilèges savent se faire respecter, sans pour autant égaler ceux de FF, et au final, Grandia reste tout de même bien au-dessus de la moyenne. En attendant d'autres titres comme les RPG de Square, par exemple, Grandia reste un jeu culte chez de nombreux fans. A goûter et à savourer sans modération, Grandia offre en outre une durée de vie fort respectable, sur ses « seulement » 2 CD.

PUISSANTE MAAAGIIIE !

■ *A vu de nez, rien de très original façon Materias ou Guardian Forces dans Grandia. Pourtant, son système de magie offre des joies toutes particulières.* ■

UN SYSTEME FANTASTIQUE AU SERVICE D'UNE AMBIANCE REPOSANTE

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui veulent un RPG au système extraordinaire, ambiance moins drama que les FF.

GRANDIA - 349 F (Memory card)

DESIGN — 6 — Pas aussi fouillé qu'un FF, mais sympathique au demeurant.

MUSIQUE ET SON — 7 — Musiques excellentes, avec des sons profonds et bruitages sympas.

DURÉE DE VIE — 7 — 2 CD de pur gameplay, et non surchargés en cinématiques. De quoi faire.

ORIGINALITÉ — 8 — Un système efficace, profond et riche, une ambiance unique.

JOUABILITÉ — 7 — Tout bonnement excellente, quoique le jeu ne soit pas très difficile.

TECHNIQUE — 6 — On n'atteint pas Final Fantasy 8, mais l'ensemble est bien ficelé, et tout à fait correct.

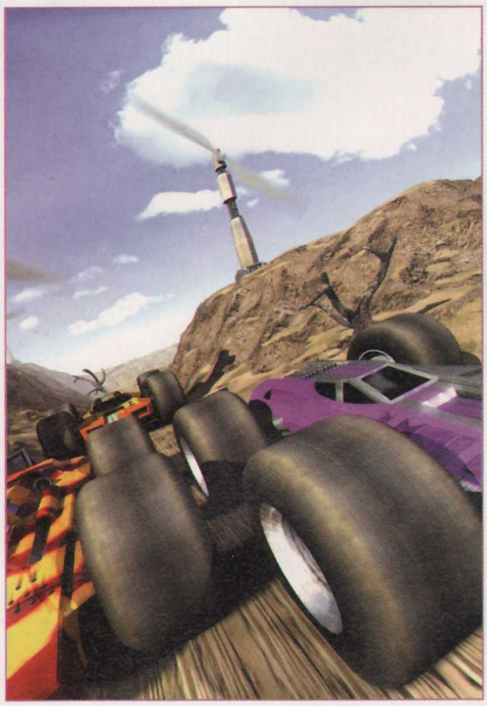
LE COMPARATIF : MOINS EXCITANT QU'UN FFVIII, MAIS BIEN MEILLEUR QU'UN SHADOW MADNESS !

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Un grand RPG, qui vous fera découvrir qu'il n'y a pas que Final Fantasy dans ce domaine. L'ambiance bon enfant détend, la magie de l'univers ravit. Un style différent, mais tout aussi valable, que tout prétendu fan de RPG se doit de découvrir.

Par Grégory Szriftgiser

La dure loi des suites a de quoi décevoir, la plupart du temps. Pourtant, Rollcage Stage 2 nous bénit ici de bien plus qu'un simple prolongement du premier. Un titre qui aura su évoluer dans toutes les directions avec brio.

Le mode Ruée décidément excellent.



Mine de rien, ça fait longtemps qu'il est annoncé, ce Rollcage Stage 2. Les gars de Psygnosis ont travaillé longtemps pour élaborer cette nouvelle mouture. Le résultat est là et on peut dire qu'on n'est pas déçu. Loin de là... A vrai dire, je crois qu'on peut qualifier sans grands risques cette suite de magistrale. « Houla, comme t'y vas », vous vous dites ? Bon, déjà, je ne vous ai pas autorisé à me tutoyer et pis je sais ce que je dis, j'y ai passé des heures sur ce titre. Et croyez-moi, plus que ne l'auront nécessité ces deux pages de Travelling. Alors doucement, je vous prie.

ROLLCAGE STAGE 2

EDITEUR : PSYGNOSIS / SONY C.E.
DISPONIBLE EN MARS 2000

DU MIEUX MEILLEUR

Oui, Rollcage Stage 2 regorge de nouvelles choses. C'est un peu normal, c'est le cas pour de nombreuses suites. Mais là, comment dire, on sent que ce n'est pas pour faire du pognon sur le dos des fans. Pas comme Star Wars®, quoi. Je le sais, je me suis fait couillonner avec Star Wars®. Commençons par vous rafraîchir la mémoire, je vous sens mou, là. Dans le premier Rollcage le principe était fort simple : aller vite, franchir la ligne d'arrivée le premier si possible, et ce en empruntant n'importe quelle trajectoire. C'est-à-dire qu'à la vitesse monstrueuse atteinte par les bolides, la force de gravité devenait suffisamment négligeable pour que les véhicules puissent rouler au plafond des tunnels, sur les murs, etc. D'autant que les roues énormes dépassaient des deux côtés, assurant la possibilité de retomber à l'envers sans pour autant s'arrêter de rouler. Sachant de plus qu'ils sont indestructibles, ces joujoux, ce sont, du coup, les décors qui morflaient le plus en cas de sortie de route. Vous savez quoi ? Le principe n'a pas changé. Par contre, il s'est enrichi et amélioré à de nombreux niveaux. Pour commencer - le plus important peut-être - la gestion des caméras. Il est certain que celle-ci posait quelques problèmes, du fait même du principe énoncé plus haut. Elles ont été grandement améliorées. Plus fluides, mieux positionnées et réagissant correctement aux manœuvres les plus folles, elles permettent désormais une appréciation parfaite de la trajectoire à suivre en toute circonstance. Une jouabilité optimisée qui permet donc d'apprécier pleinement le fameux principe. En outre, le moteur, sans subir de changements aussi profonds, a pris en compte l'arrivée de l'année 2000, confirmant une fois de plus le savoir-faire de Psygnosis. Enfin, tous les éléments hérités du premier ont été quasiment dédoublés : circuits, voitures et armes. Les tracés sont plus techniques et plus

FICHE TECHNIQUE

GENRE	COURSE FUTURISTE
EDITEUR	SONY C.E.
DÉVELOPPEUR	PSYGNOSIS (G.B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A DÉBLOQUÉ DES TRUCS, FINI... ENVIRON 1% DU JEU !

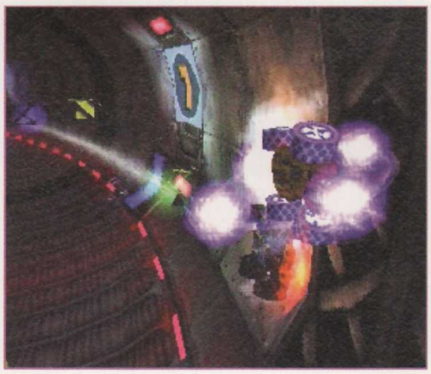
intéressants, et l'I.A. des adversaires a également été revue, même s'il est assez difficile pour un œil non averti de s'en apercevoir. Mais le meilleur, c'est tout de même les idées neuves.

DES NOUVEAUTÉS NOUVELLES

Arrivé là, difficile de savoir par où commencer. C'est pas plus mal, me direz-vous. Bon, ça y est, j'ai fait mon choix : on débutera par des chiffres. Rollcage proposait 6 voitures ; Stage 2 monte à 20. Avant, on devait se contenter d'une seule ligue et de 8 armes, maintenant on en a respectivement 5 et 12. Ajoutons, tous modes confondus, 45 circuits, et déjà vous êtes calmé. Pas encore ? Bien, bah, alors on va passer aux modes de jeu. Alors que d'habitude, le menu d'un jeu de course propose Championnat, Time Attack, Single Race etc., Rollcage Stage 2 fait monter la sauce. Les classiques sont toujours là, bien entendu, mais on n'est pas forcé de jouer seulement sur les temps ou la qualification. Ainsi, en Championnat, vous avez bien entendu l'option classique du marquage par position d'arrivée, mais aussi celle qui mixe position et points accumulés. Points qu'on collecte en détruisant les décors, en raflant le meilleur tour, en virant les adversaires de la piste, etc. Et ce n'est pas tout. Si vous assurez, à la fin d'une ligue, vous passez en mode Knockout : une série de petites courses pendant lesquelles le dernier coureur est vidé tour après tour. C'est en reportant ces courses que vous débloquerez les nouvelles voitures, par exemple, mais aussi les autres ligues, évidemment de plus en plus difficiles.

Comme dans le premier, de nombreux décors sont destructibles.

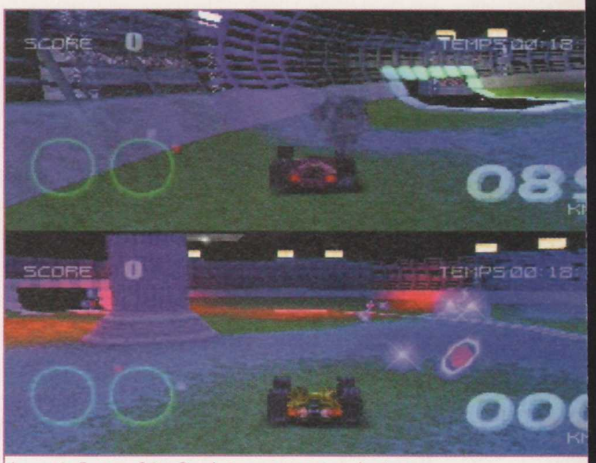
Pour mettre dès le début en appétit, un nouveau mode fait son apparition sans même avoir commencé à jouer : le mode Ruée. En fait, c'est une série d'épreuves à l'objectif plutôt simple : parvenir à la fin du circuit dans un temps limité. La difficulté vient des circuits eux-mêmes, alliés au moteur physique très réaliste du jeu. Passages à peine moins étroits que le véhicule lui-même, petites bosses traîtresses qui ont tôt fait de vous envoyer dans le vide, pistes glacées dérapantes, sauts réglés avec minutie, tout a été exploité pour exciter les maniaques du pilotage en situation difficile. Les 25 circuits de ce mode sont un régal, mais seuls les plus acharnés en verront le bout en décrochant des médailles d'argent ou d'or. Et là encore, comme pour le reste du jeu, la performance est récompensée par tout un tas de bonus, notamment au niveau des modes Multi-joueurs. Le premier à être débloqué est le foot. Je n'en dévoilerai pas beaucoup plus, mais sachez d'ores et déjà que les très nombreux modes de jeu en split sont tous de qualité.



12 armes c'est déjà bien, mais on peut en plus les concentrer en ramassant deux fois le même bonus pour des effets encore plus impressionnants !

UNE CONCLUSION CONCLUANTE

Sont nuls mes intertitres, hein ? Bref, Rollcage Stage II, c'est du bon. Un soft qui non seulement parvient à se renouveler avec brio, mais aussi et surtout à se faire une place plus que respectable aux côtés de Wip3out. Le gameplay offre une profondeur permettant toutes sortes d'approches : pilotage, vitesse pure, action et violence, etc. Une production de qualité, quoi, qui ne souffre d'aucun défaut majeur ! Si vous hésitez entre Wip3out et Rollcage Stage 2, et ne savez pas trop ce que vous attendez réellement d'une course futuriste, je vous conseille de privilégier le second, plus varié. Si ce qui compte pour vous, c'est juste le pilotage extrême, alors craquez en revanche pour Wip3out. Enfin, si vous êtes riche, prenez les deux.



Le mode Foot en folie. On n'y passe certes pas des heures, mais c'est une idée intéressante.

L'arme Time Warp, lorsque vous êtes dans son rayon d'action, déforme votre vision dramatiquement.

UNE RÉUSSITE ÉQUILIBRÉE, UNE SUITE À POSSÉDER

En vue intérieure, les sensations sont excellentes. A essayer incontestablement.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de courses avec de l'action, des effets spéciaux et des sensations très présentes.

ROLLCAGE STAGE 2 - 349 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
7 Des menus épurés à la WipEout, des environnements variés et réussis.	**7** Musiques exclusives d'un label british, certes, mais sans grande variété.	**8** Un de ses points forts incontestablement. Des tas de trucs à débloquer.

ORIGINALITÉ	JOUABILITÉ	TECHNIQUE
7 De très bonnes idées pour renouveler un peu le genre et exploiter le système.	**7** Bien meilleure que celle du premier grâce à des caméras plus performantes.	**8** Un moteur rapide, fluide et impressionnant. Du bon boulot !

LE COMPARATIF : MOINS AXÉ PILOTAGE QU'UN WIP3OUT, MAIS PLUS VARIÉ.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Une suite particulièrement réussie, qui passionnera les amateurs. La réalisation est excellente, le gameplay encore mieux réglé que dans le premier et la durée de vie « infinie » pour ce type de soft. Rollcage Stage 2 s'avère une production de grande qualité, qui saura apporter sa contribution au genre des courses futuristes. Sans pour autant plagier un Wip3out.

Par François Tarrain

DRACULA

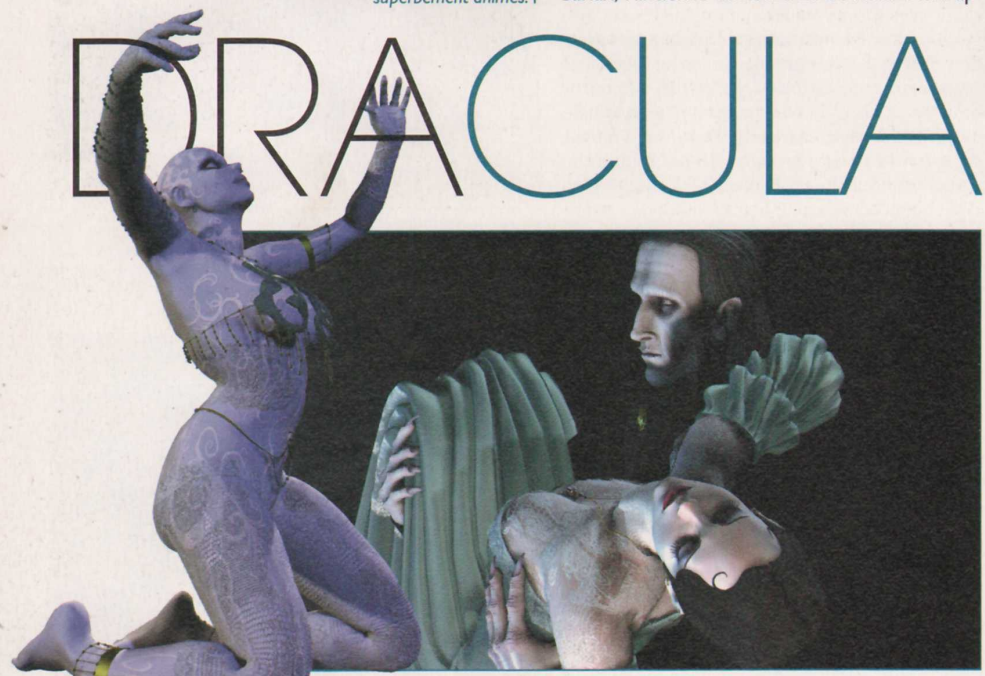
« Mes craintes les plus profondes étaient justifiées. Ce matin, j'ai trouvé une lettre de Mina, il semblerait qu'elle ait été prise de démence ; elle a décidé de partir seule en Transylvanie. Dracula serait donc vraiment de retour ? Pour l'heure, je pars à la hâte sur les traces de Mina. » C'est ainsi que tout a commencé...

Les visages des personnages secondaires au look bien space sont superbement animés.

Belle situation sociale, épouse attentionnée, Jonathan Harker était le genre de type à qui tout souriait... Jusqu'au jour où son chemin croisa celui de Vlad III, prince de Valachie, mieux connu sous le nom de Dracula. Cette rencontre scella à jamais son destin. En effet, après avoir découvert le visage diabolique du comte, Jonathan n'eut de cesse de combattre ce vampire sanguinaire. Il y parvint en 1897, au terme d'une longue et éprouvante traque, qui se solda par la mort de Vlad Dracula. Seulement voilà, 7 ans plus tard, en 1904, alors que tout semblait être enfin rentré dans l'ordre, Dracula refit surface... Jonathan en pris conscience lorsqu'il découvrit une lettre écrite par sa tendre épouse, Mina. « Excuse mon écriture car ma main tremble, j'ai tant de mal à tenir ma plume. Ce matin, après ton départ, j'ai été prise d'une sorte de vertige. Je suis sortie prendre l'air et lorsque j'ai levé les yeux, j'étais à Carfax, l'ancienne demeure de Dracula. Il m'a appelé comme s'il était revenu et qu'il me voulait de nouveau. » Epouvanté par cette troublante missive, Jonathan décida dans l'heure de quitter Londres pour la Transylvanie, afin de retrouver la trace de Mina et par la même occasion de mettre un terme définitif au règne de Dracula. Le fou ne savait pas qu'il s'apprêtait à vivre une effroyable aventure, plongé au cœur des Carpathes et plus précisément vers le Col de Borgo... Arrivé là-bas après un long voyage, Jonathan découvrit une contrée hostile, nappée d'un épais brouillard et peuplée d'habitants aussi taciturnes que superstitieux. Mais qu'importe, sa quête était trop importante ! N'écoutant que son courage et sa fougue, il ne perdit pas une seule seconde et chercha immédiatement un moyen de rejoindre les remparts fortifiés du château de Dracula...

Dès que vous devez utiliser un objet, une icône spécifique remplace le curseur de déplacement.

Les décors en extérieur dégagent une ambiance bien glauque.



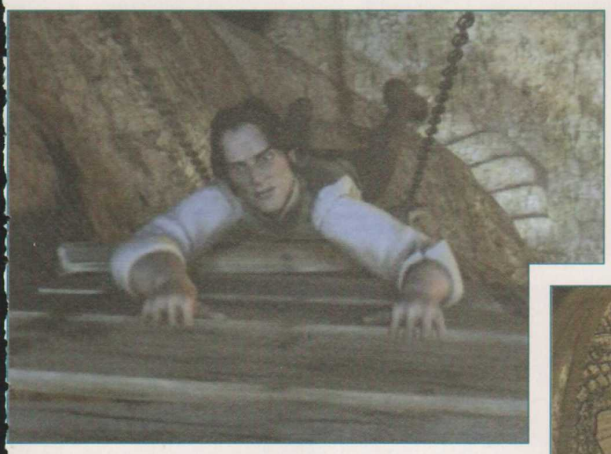
EDITEUR : INDEX
DISPONIBLE EN MARS 2000

FICHE TECHNIQUE

GENRE	AVENTURE
EDITEUR	CANAL + M/FRANCE TELECOM M
DISTRIBUTEUR	INDEX
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (2 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON VA ACHETER DES GOUSSES D'AIL ET DE L'EAU BÉNITE !

DRACULA, ACTE I
ACTION !

C'est à cet instant précis que votre aventure en compagnie de Jonathan débute. Vos premiers pas en Transylvanie vous mènent devant une sordide auberge, nichée au sommet du Col de Borgo, au cœur d'une inextricable forêt aussi accueillante qu'une boutique de pompes funèbres... Là, vous découvrez l'interface ultra-simple du jeu. Développée sur le principe de l'omni 3D, elle offre des déplacements image par image et la possibilité d'observer les décors dans toutes les directions. Ce système de vue à 360°, déjà utilisé par bon nombre de productions signées Cryo et dans l'Amerzone notamment, a le mérite de vous placer au centre de l'action et de simuler une liberté de mouvements pourtant très restreinte. En effet, à l'instar des autres jeux d'aventure utilisant ce principe, le déroulement de Dracula est linéaire et vous oblige à effectuer chaque action dans un ordre bien précis. Cet aspect dirigiste ne sera très certainement pas du goût de tout le monde, puisqu'à aucun moment vous ne pourrez choisir le chemin qui vous semble le plus cohérent. Non, tout est « scripté » du début à la fin



A partir de là, vous pénétrez par un passage secret dans les mines abandonnées du Col de Borgo…

et il n'existe qu'une seule manière de parvenir au terme de l'histoire ! En fait, Dracula appartient à cette famille des jeux d'aventure ultra-classiques, qui se jouent un peu comme on lit un livre. Vous suivez un scénario pré-établi, tout en étant de temps à autres confronté à des petites énigmes plus ou moins complexes, qu'il vous faudra résoudre pour aller plus avant. Ces dernières fonctionnent également selon un principe ancestral. A l'aide d'un curseur, vous pouvez inspecter les décors, prendre, utiliser des objets sur des mécanismes, interagir avec l'environnement et discuter avec les quelques âmes que vous rencontrerez. Celles-ci vous prodiguent parfois des conseils et autres indices, qui vous mettent sur la bonne voie ou vous offrent des objets-clés que vous devez stocker dans votre inventaire pour les utiliser plus tard. Bref, Dracula ne présente absolument aucune innovation en termes de gameplay et son intérêt principal réside dans son scénario relativement captivant et dans son ambiance assez oppressante.

UNE RÉALISATION SOIGNÉE

Développé par les divisions multimédia de Canal+ et de France Télécom, Dracula bénéficie d'une réalisation technique exemplaire. Les décors, pour commencer, sont relativement fins et l'atmosphère qui s'en dégage – sans être à proprement parler flippante – s'avère assez efficace. D'autant, que la bande son à base de bruitages discrets et de musiques bien classes renforce encore l'ambiance générale. Mais ce qui impressionne le plus, c'est la qualité des nombreuses scènes cinématiques. Elles ponctuent sans cesse l'aventure, mettant en scène les personnages secondaires aux faciès torturés, la mise en branle de certains mécanismes ou encore quelques moments-clés du scénario. Cependant, il ne faut pas se laisser piéger par cette impressionnante débauche d'images de synthèse. Car Dracula, aussi beau soit-il, souffre de quelques défauts assez agaçants. Les énigmes tout d'abord ne sont pas aussi réussies que dans l'Amerzone. Leur résolution s'avère souvent très basique, consistant la plupart du temps à utiliser l'objet que l'on vient de récupérer sur le mécanisme qui se trouve juste à côté. D'autre part, les décors très sombres (un conseil, montez la luminosité de votre télé à fond !) ont tendance à vous faire perdre votre sens de l'orientation et à vous induire en erreur. En effet, il n'est pas rare de tâtonner pendant un long moment avant de dénicher tel ou tel objet, caché dans un recoin obscur d'une pièce, ou encore de passer à côté d'un mécanisme, sans rien voir. Et très franchement, faire mumuse à inspecter pixel par pixel les décors est une occupation qui devient à la longue assez soûlante ! Enfin, pour finir, le dernier point critique de Dracula concerne sa durée de vie relativement courte. Eh oui, le jeu a beau tenir sur deux CD, il ne vous résistera pas bien longtemps, pour peu que vous soyez un habitué du genre. Reste que pour les autres – le grand public serait-on tenté de dire – ce titre réserve quelques heures de jeu agréables, en compagnie du plus célèbre des vampires…

L'INVENTAIRE

■ *Jonathan peut transporter dans sa besace une quantité impressionnante d'objets aussi hétéroclites qu'utiles. Couteau, clés diverses, briquet, lanterne, pied de biche, poignée de porte, fronde, télescope, grappin… N'hésitez pas à ramasser tout ce qui traîne : chacune de vos trouvailles sera à un moment ou à un autre nécessaire pour avancer dans le jeu. Alors si vous vous retrouvez bloqué devant une énigme apparemment insoluble, vous n'aurez pas trente-six solutions : faites demi-tour et allez chercher l'objet qui vous manque ! Ah oui, dernier détail, retournez tailler le bout de gras fréquemment avec Barina, la tenancière de l'auberge, et Micha, un incurable poivrot. Ils sont tous deux pleins de bons conseils…* ■

Lorsque vous sélectionnez le bon objet au bon moment, l'icône change de forme.

DRACULA - 369 F

Memory card · Dual Shock · Compatible souris

DESIGN — 7 — L'ambiance très sombre des décors est réussie et les cinématiques superbes !

MUSIQUE ET SON — 7 — Voix françaises de qualité, bruitages d'ambiance discrets et belles musiques épiques.

DURÉE DE VIE — 6 — On tourne parfois en rond avant de trouver la solution.

ORIGINALITÉ — 5 — Très classique dans son système de jeu, Dracula n'innove pas le moins de monde.

JOUABILITÉ — 6 — On se perd parfois dans les décors trop sombres et on a du mal à trouver certains objets.

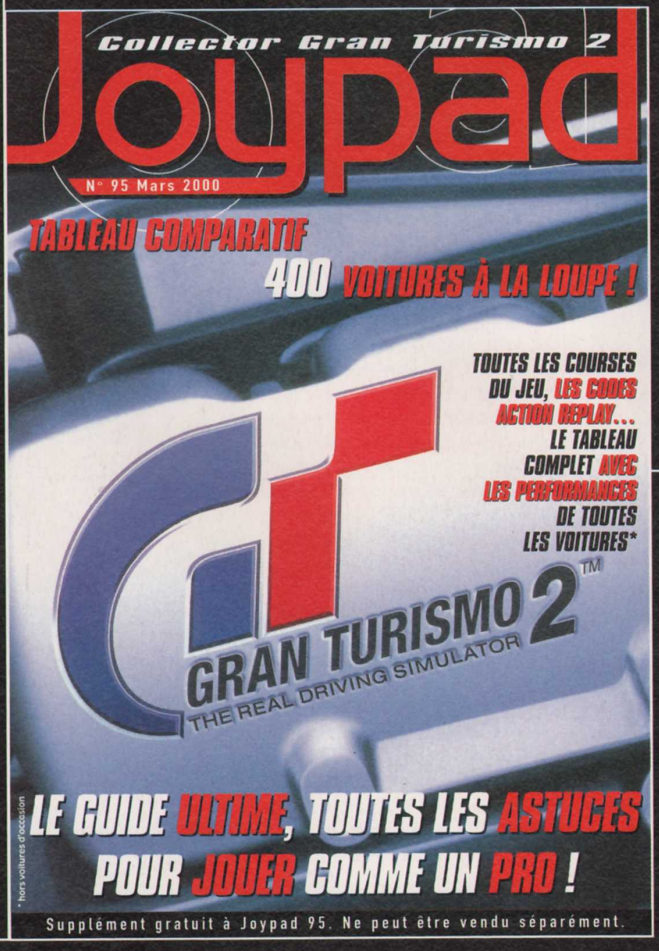
TECHNIQUE — 7 — Les différents décors sont relativement fins et la beauté des cinématiques impressionne.

LE COMPARATIF : TRES SIMILAIRE À L'AMERZONE, EN UN PEU MOINS TRIPPANT.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les fans de jeux d'aventure de la vieille école, adeptes de scénarios fantastiques et/ou du mythe de Dracula.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Dans le plus pur style des jeux d'aventure micro, cette production revisite le mythe de Dracula. Un titre plaisant, bien réalisé et doté d'une ambiance très prenante. On regrettera les décors trop sombres et la durée de vie rallongée par des énigmes.

EXCLUSIF !



LE GUIDE GRAN TURISMO 2

Gran Turismo 2 : la soluce indispensable à posséder d'urgence !

Joypad

DREAMCAST N64 PLAYSTATION/PLAYSTATION 2 ARCADE GB

Joypad

N° 95 mars 2000

LE MAGAZINE DES CONSOLES

Resident Evil 3 Le verdict !

Code Veronica (DC)
Bio Hazard Zero (N64)

ISS Pro Evolution (PS)

Le meilleur foot du monde !

Avant-première

Syphon filter 2

F1 Racing
Ronaldo V-Football

PlayStation 2

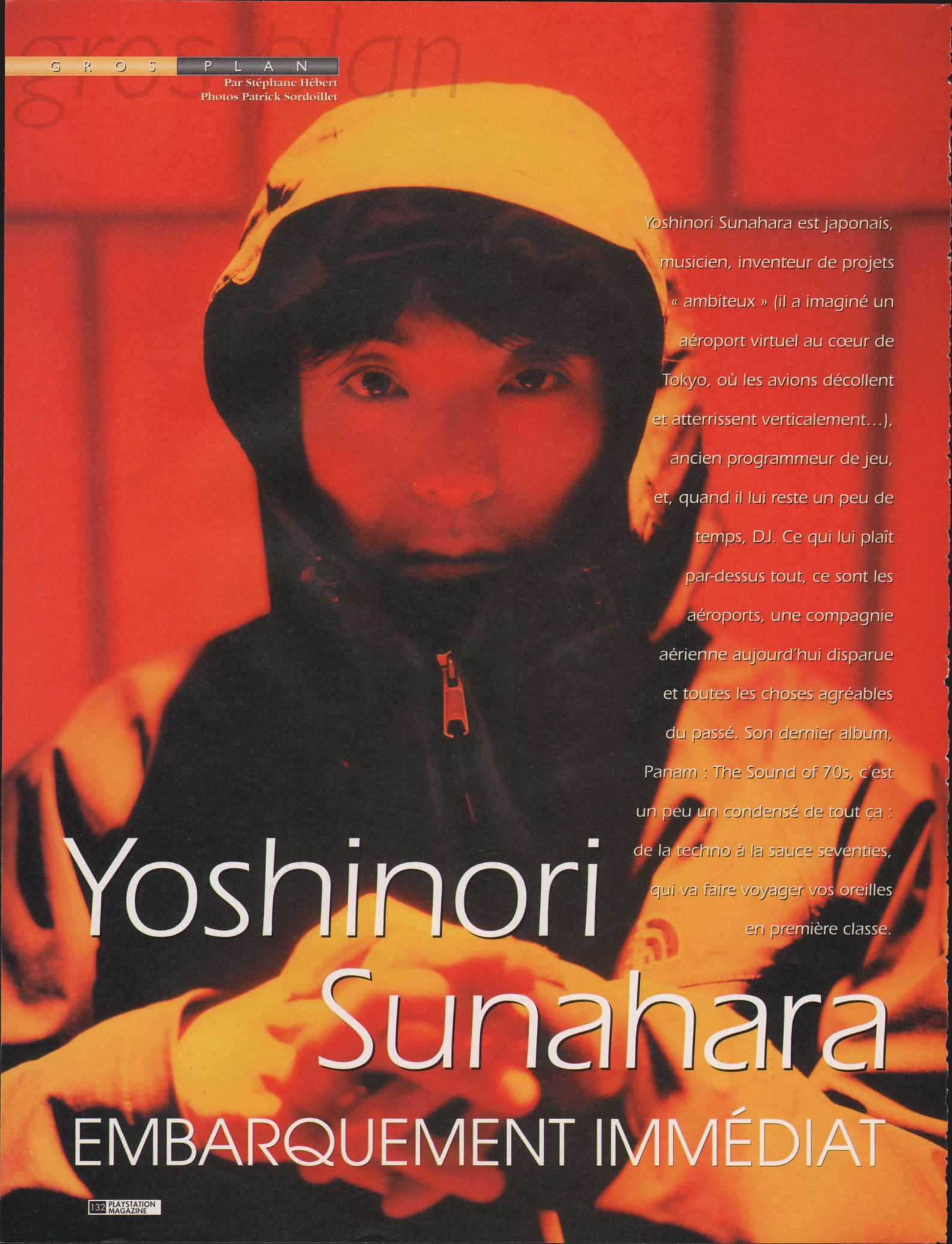
Dernières infos avant le jour J

La Dreamcast se rebiffe !

Crazy Taxi
Rayman 2
NBA 2000
V-Rally 2

JOYPAD N° 95 • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 8,75 $ • PORTUGAL CONT 1100 ESC • ANTILLES-GUYANE 38 F • REUNION 45 F

Par Stéphane Hébert
Photos Patrick Sordoillet



Yoshinori Sunahara

EMBARQUEMENT IMMÉDIAT

Yoshinori Sunahara est japonais, musicien, inventeur de projets « ambiteux » (il a imaginé un aéroport virtuel au cœur de Tokyo, où les avions décollent et atterrissent verticalement…), ancien programmeur de jeu, et, quand il lui reste un peu de temps, DJ. Ce qui lui plaît par-dessus tout, ce sont les aéroports, une compagnie aérienne aujourd'hui disparue et toutes les choses agréables du passé. Son dernier album, Panam : The Sound of 70s, c'est un peu un condensé de tout ça : de la techno à la sauce seventies, qui va faire voyager vos oreilles en première classe.

Le côté artistique et technique ne vont pas l'un sans l'autre

Yoshinori : Les aéroports ont toujours été des endroits très spéciaux pour moi. Des milliers de gens d'origines et de milieux différents s'y croisent constamment… Certains pleurent, d'autres rient. Il se passe toujours plein de petites choses, de petites scènes de la vie courante, des anecdotes… Même si, finalement, on n'y passe que peu de temps, je trouve ce lieu tout à fait fascinant.

PlayStation Magazine : Votre dernier album est intitulé « Panam : the Sound of 70 ». Etes-vous nostalgique de cette époque ?

Il y a beaucoup de choses du passé qui, pour moi, ont été très bonnes émotionnellement parlant. J'ai choisi de parler de Panam pour que les gens se souviennent de cette compagnie aérienne, si spéciale à mes yeux. Je suis complètement fan de cette compagnie, pour tout vous dire…

Que pensez-vous du mouvement techno/dance actuel ?

Il est difficile de parler du mouvement techno à un moment donné, car il diffère énormément d'une scène et d'un pays à l'autre. C'est pourquoi je ne porte pas de regard critique sur ce qui se passe actuellement autour de moi. Chacun son chemin…

La question incontournable… Les jeux vidéo, dites-nous tout !

En fait, il y a une dizaine d'années, j'ai été programmeur de jeux vidéo dans une compagnie en relation avec Sega. J'ai travaillé sur Galaxy Force II, un shoot them up qui ne s'est pas très bien vendu ! (rires).

Pensez-vous que les jeux vidéo puissent être considérés comme une discipline artistique?

En ce qui concerne la réalisation d'un jeu, il existe deux types de personnes : les créatifs et les techniciens. Pour parvenir à concrétiser un projet, les uns ne peuvent aller sans les autres. Alors même si le côté technique peut paraître un peu froid, « sans âme », sans lui, le côté vraiment artistique d'un jeu vidéo ne verrait pas le jour. Je pense donc que oui.

Le Japon est la mère patrie des jeux vidéo, puisqu'on y trouve tous les grands constructeurs de consoles. De plus, il n'est pas rare que les Japonais fassent la queue pendant des heures devant les magasins pour acheter la dernière nouveauté. Ce n'est plus de l'amour, c'est de la rage ! Vous avez ça dans le sang ?

C'est un peu dur à expliquer, mais c'est vrai qu'il existe une vieille tradition du jeu vidéo au Japon. Cela fait plus de vingt ans que l'activité du jeu existe dans notre pays et qu'elle est maintenant ancrée dans notre société. Cela fait partie de notre vie courante.

Même si cela fait cliché, la raison ne vient-elle pas également du fait que la société japonaise, peut-être un peu trop obsédée par le travail et la réussite, a un réel « besoin » de s'amuser et de se détendre ?

Je ne vois pas les choses de cette façon, parce que j'ai grandi en même temps que les jeux vidéo. Pour moi, cela fait partie de mon environnement naturel, j'ai toujours joué, depuis ma plus tendre enfance. Vous avez peut-être raison, peut-être pas. Je n'ai pas assez de recul pour le dire. En tout cas, c'est une vision bien européenne de notre société.

Que pensez-vous de ces logiciels qui transforment les consoles en studios de musique virtuels où tout est fait en sorte que l'utilisateur compose ses propres morceaux aussi rapidement que facilement ?

Avant tout, c'est une très bonne chose que ce genre de programmes permette à tout un chacun de composer ses propres musiques. C'est démocratique. Mais, bien évidemment, la qualité n'est pas toujours au rendez-vous. Comme tous les morceaux se ressemblent plus ou moins, et qu'en plus ils ne sont pas très bien faits, cela devient vite très ennuyeux. C'est le gros point faible, la qualité.

Le premier et le dernier morceau de votre album ont été réalisés avec une quarantaine de musiciens classiques. Cette cohabitation entre la technologie et les formations purement acoustiques, cela a un avenir pour la techno ?

Comme je le disais en ce qui concerne la compagnie Panam et mon désir de remémorer aux gens les bonnes choses du passé, je pense qu'il est très important d'inclure la musique traditionnelle, pour l'occasion orchestrale, à la musique moderne. Il faut conserver ce qui est bon, c'est vraiment ma conviction.

La tendance actuelle est de considérer les DJ comme de vrais musiciens. Est-ce une bonne chose ?

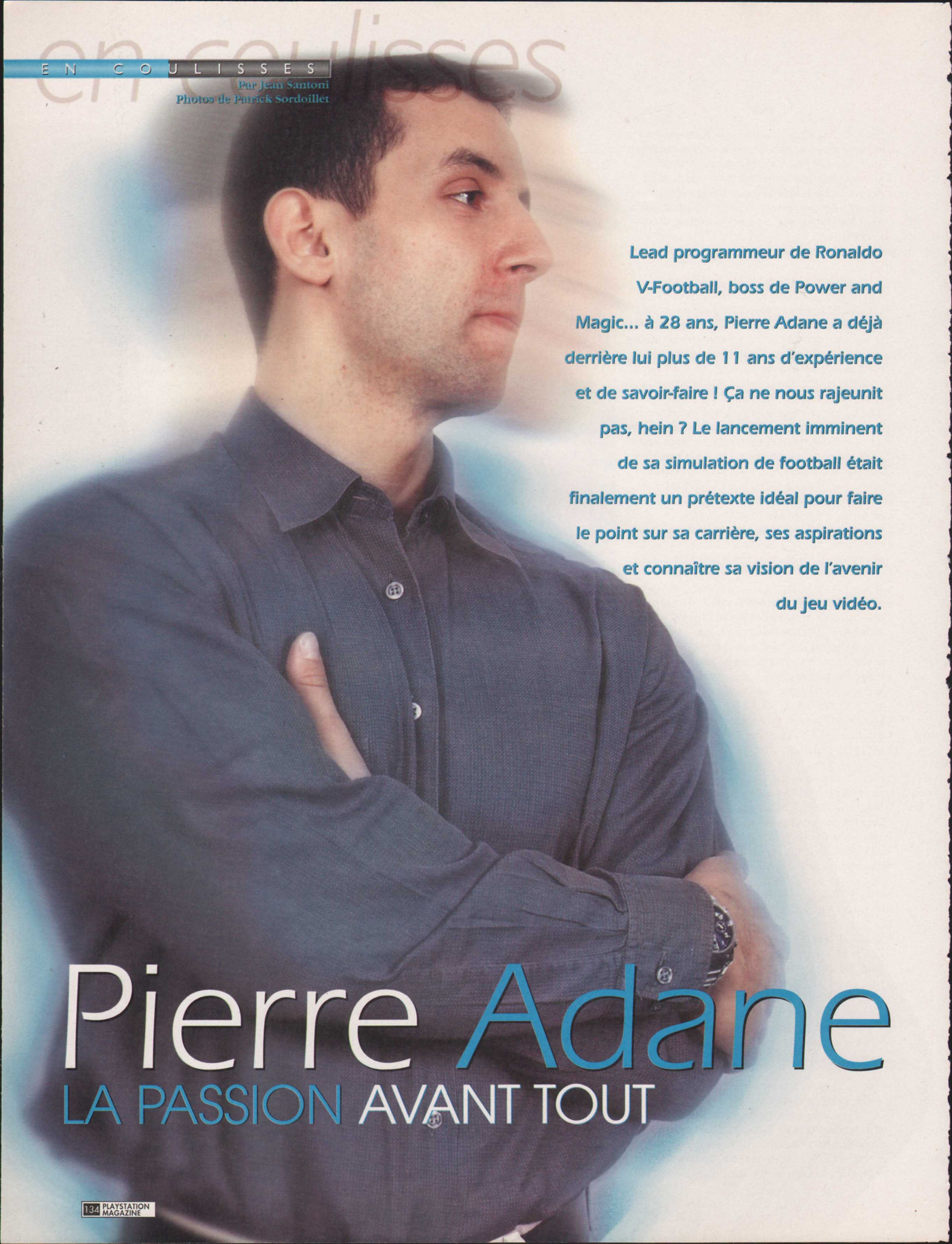
Je ne me préoccupe pas de savoir si un DJ doit être considéré comme un artiste ou pas. Je ne me considère d'ailleurs pas DJ dans le sens traditionnel du terme, bien qu'il m'arrive de l'être de temps à autre.

Que pensez-vous des musiques qui habillent les jeux vidéo ? Ça vous intéresserait de le faire ?

Il se trouve que j'ai de nombreuses propositions pour faire des musiques de jeu, mais malheureusement je suis bien trop occupé pour les accepter. Faire un CD pour l'industrie musicale ou pour celle du jeu suit un principe pourtant assez similaire. Mais, dans l'avenir, avec le DVD, je pense que la jonction entre les deux sera plus facile à réaliser.

Merci bien… et bon vol !

Par Jean Santoni
Photos de Patrick Sordoillet



Lead programmeur de Ronaldo V-Football, boss de Power and Magic... à 28 ans, Pierre Adane a déjà derrière lui plus de 11 ans d'expérience et de savoir-faire ! Ça ne nous rajeunit pas, hein ? Le lancement imminent de sa simulation de football était finalement un prétexte idéal pour faire le point sur sa carrière, ses aspirations et connaître sa vision de l'avenir du jeu vidéo.

Pierre Adane

LA PASSION AVANT TOUT

« Dans 10 ans, on aura du mal à faire la différence entre les images virtuelles et les images réelles ! »

Pierre Adane a débuté sa carrière dans le monde du jeu vidéo de manière assez classique. Avant de commencer à travailler professionnellement, au début des années 90 (nous y reviendrons), Pierre faisait partie de cette race de mutant qui passait une grande partie de leur temps libre à écrire des lignes de codes. Commodore 64, Amstrad, Amiga.... comme tout fan d'informatique qui se respecte, ce fou furieux de programmation s'est fait la main sur ces machines qui ont marqué l'Histoire de l'univers vidéo-ludique : J'ai dû avoir mon premier Commodore 64 vers... je sais pas... 13 ans ou 14 ans, un truc comme ça, nous confie-t-il après un rapide calcul mental. A cette époque (nous étions à peine au milieu des eighty's), les ordinateurs commençaient à devenir des biens de consommation abordables. Bien sûr, au tout début, c'est l'aspect ludique du Commodore 64 qui a séduit Pierre (le Commodore 64, c'était un peu une super console de jeu, cet ordinateur 8 bits proposait un choix hallucinant de softs mythiques !), mais très rapidement il a voulu savoir comment tout ça fonctionnait et s'est intéressé à la programmation pure et dure. Pierre Adane s'est donc formé tout seul en achetant toutes les revues y ayant trait. Tandis que j'arpentais avec mon meilleur copain les rues de Paris en refaisant le monde à grand renfort de réflexion néo-chegévarienne, Pierre, lui, consacrait ses week-end à son hobby : « On commence le soir, le lendemain matin, on a un petit programme et de fil en aiguille tu affines la chose, tu progresses, tu remets constamment en question ce que tu viens de programmer et ça finit par devenir une véritable passion. » Après un rapide passage sur Amstrad, Pierre a eu la chance d'avoir un Amiga 1 000 assez tôt. Cette machine véritablement révolutionnaire sur le plan graphique et sonore (c'est un peu la bécane des démo-maker) lui a permis d'approfondir ses connaissances et de concrétiser plus efficacement ses objectifs en matière de programmation. Après l'élaboration de nombreuses démos, de travaux personnels et de multiples recherches, Pierre envisage de créer des « maquettes » de jeux. Avec deux-trois potes, il décide de challenger ce qui se faisait à l'époque : « Les jeux qui sortaient, n'exploitaient pas vraiment les capacités de la machine ». La petite équipe travaille alors sur différentes choses : des shoot'em up, des niveaux de jeux de plate-forme (genres très en vogue entre 1985 et 1990), des grosses démonstrations techniques avec un maximum de couleurs, de scrollings parallaxes et de sprites affichés à l'écran... enfin des choses tape à l'œil qui poussaient l'Amiga dans ses derniers retranchements. Aussi étrange que cela puisse paraître, il n'y avait encore à ce moment-là aucun objectif professionnel, c'était plus pour le fun et pour son expérience personnelle qu'autre chose.

ZE RENCONTRE

Jusqu'au jour où un ami lui suggère de présenter ses travaux à un éditeur. Encore une fois par curiosité, sans vraiment trop y croire, Pierre Adane prend contact fin 89 avec Ocean France l'un des éditeurs majeurs sur Amiga et Atari ST (Dragon Ninja, Operation Wolf...), voyant plus cette démarche comme un moyen d'enrichir ses connaissances et d'en apprendre un peu plus sur les entrailles du milieu du jeu vidéo. Il rencontre Marc Djian, DG d'Océan France à l'époque et lui présente toutes ses démos. L'entrevue se passe

tellement bien que Pierre Adane envisage un peu plus concrètement une carrière professionnelle dans cette branche d'activité. Trois semaines plus tard, Marc Djian reprend contact avec Pierre et lui propose une date de démarrage ! En 89-90, il faut savoir que les jeux vidéo étaient encore un phénomène assez marginal et pas franchement super rentable (because piratage), rien de comparable en tout cas avec la puissante industrie que nous connaissons aujourd'hui : « Je me suis dit que c'était devenu une passion, que j'étais jeune et que je pourrais très bien revenir en arrière si ça ne marchait pas, j'ai donc décidé de me lancer à fond dans cette aventure, de faire vraiment le maximum. » Le bac en poche, Pierre enchaîne directement sur le développement de son premier jeu avec juste un graphiste pour l'aider. Il s'agit de la conversion du jeu d'arcade Pang ! (un petit bonhomme qui tire sur des ballons). Pierre se retrouve d'un coup face à tous les problèmes que l'on peut rencontrer lorsque l'on travaille dans

une entreprise : le stress, les impératifs commerciaux et financiers. Bienvenue chez les adultes ! Heureusement, tout se passe bien. Au bout de huit mois, le jeu est terminé. « J'ai eu beaucoup de chance pour ce premier développement. Pang ! n'était pas un jeu sur lequel on pouvait se casser les dents, pour un novice en fait c'était vraiment l'idéal, un truc sympa et pas trop compliqué en termes de technique et de gameplay. » Pang ! obtiendra le Tilt d'Or de la meilleur conversion de jeu d'arcade ! Rien de plus motivant qu'une récompense. Après ce succès, Pierre Adane a travaillé sur différents jeux, toujours sur Amiga. Certains sont sortis, d'autres non. Ocean misait beaucoup sur les licences de jeux d'arcade, mais l'éditeur avait tendance à démarrer les développements avant d'avoir obtenu les fameux accords de licences (ce fut le cas avec Snow Bros) ! Vers 92, la structure d'Ocean France change, la branche développement est abandonnée. Pierre Adane avec l'aide d'un graphiste d'Ocean décide alors de travailler sur Super Nintendo. Comme les jeux de plate-forme marchent très fort à cette époque, ils choisissent de développer un titre dans l'esprit de Sonic (Megadrive). C'est la naissance de Mr Nutz (l'écureuil). Pendant 4 mois, Pierre et son pote graphiste bossent à l'ancienne dans une chambre de 20m^2 pour mettre au point une maquette qui visuellement donne une idée précise de ce que pourrait être le jeu (faute de kit de développement Super Nintendo et de moyens financiers, tout avait été codé sur Amiga). Le but étant bien sûr de signer un contrat avec Ocean. La petite équipe présente Mr Nutz à l'éditeur, met un peu la pression, obtient le kit, présente une nouvelle maquette et signe un contrat d'édition ! Au bout de 14 mois de programmation folklorique (toujours 2 personnes dans une chambre de 20m^2), Mr Nutz version Super Nintendo sort et fait un carton : toutes les cartouches partent en une semaine ! Galvanisé par le succès, Pierre enchaîne sur les versions Megadrive et Game Boy plus quelques autres titres GB moins ambitieux (Waterworld, Jurassick Park 2). Puis très rapidement, avec l'arrivée des consoles 32 bits, Pierre Adane souhaite développer un jeu de foot : « J'adore ce sport et puis en termes de programmation, ça représentait un gros challenge : on passait de la 2D à la 3D, en même temps, le marché changeait radicalement de visage. » Pour concrétiser ce projet ambitieux, Pierre s'est rendu compte qu'il fallait monter une structure capable de faire travailler du monde dans un cadre légal. Les développements « roots » appartenaient désormais au passé.1995 voit la naissance de Power and Magic. Alors que l'équipe poursuit le développement du jeu de foot, Pierre lance un projet parallèle : SnowRacer 98, une simulation de snowboard. Finalement, le jeu de foot est mis en stand-by. En avril 98, SnowRacer sort mais ne rencontrera pas le succès escompté du fait de la popularité de la série Cool Boarders. Depuis, PAM fait tout son possible pour que Ronaldo V-Football soit l'une des surprises vidéo-ludiques de ce début d'année 2000.

PIERRE ADANE

L'INTERVIEW

PlayStation Magazine : A ton avis, est-ce que le public est prêt à accueillir un nouveau jeu de foot ?
Pierre Adane : Même s'il y a 36 jeux de foot qui sortent en un an, le consommateur est suffisamment éclairé pour s'intéresser à la simulation qui répond le plus à ses attentes. Pour moi, il n'y a pas tant de jeux de foot que ça : hormis FIFA 2000 et ISS Pro Evolution, quels sont les jeux de foot qui valent vraiment le coup sur le marché ?.

Qu'est-ce que Ronaldo V-Football va apporter de nouveau au foot virtuel ?
Par rapport à ISS Pro Evolution, on essaye d'être un peu plus fouillé graphiquement, d'avoir des animations de stades plus vivantes et de faire en sorte que le gameplay soit très accessible tout en conservant les subtilités propres au football. Moi, j'ai envie de m'amuser avec un pote qui n'est pas forcément un pro du paddle, il faut qu'il soit rapidement capable de marquer ou de faire de belles actions.

Quels titres t'ont influencé ?
Virtua Striker 2 (NDLR : la borne d'arcade de Sega), pour la focale des caméras, FIFA pour l'aspect graphique, les scènes de célébrations et bien sûr la série des ISS de Konami.

Quel a été le rôle de Ronaldo durant le développement de V-Football ?
Il a eu un rôle direct et indirect. Indirect dans le sens où nous avons dû nous renseigner sur « l'esprit Ronaldo », sur sa façon de jouer, sur le Brésil, cet aspect ensoleillé du football sud-américain. Sinon, bien sûr, on lui a fait tester le jeu pour connaître son feeling. Il faut savoir que Ronaldo est un fan de jeux vidéo, c'est donc un bon consultant. On a essayé de tenir compte autant que possible de ses remarques.

D'autres consultants ont-ils participé au développement ?
On a travaillé avec la Fédération Française de Football, pour avoir une connaissance technique de la discipline. On est donc passé par des entraîneurs pour bien comprendre les mécanismes stratégiques, les tactiques, le rôle de chaque joueur sur le terrain. Nous avons également reçu pas mal de documentations de la CBF (la fédération brésilienne de football). Enfin, toutes les séances de motion capture ont été assurées par des footballeurs professionnels.

L'équipe de Ronaldo V-Football est complètement différente de celle de SnowRacer 98 ?
Pas complètement, les piliers sont les mêmes en fait. Globalement, on retrouve 40 % de l'équipe de SnowRacer 98.

Combien de personnes ont participé au développement ?
Autour de 20 personnes en permanence pendant plus de deux ans.

Plus de 2 ans pour un jeu de foot, c'est long. Quelles sont les raisons d'un tel retard ?
En fait, on remettait en cause trop de choses dès qu'une simulation de foot concurrente sortait sur le marché.

Qu'est-ce qui vous a posé le plus de difficultés pendant le développement ?
La conception générale, l'architecture même de la simulation est un problème. Il n'y a pas vraiment LE petit détail qui prend la tête. La difficulté, c'est d'avoir une bonne structure, la plus simple possible par rapport à l'objectif final, il faut éviter à tout prix le piège de l'usine à gaz ingérable. Dans un jeu de foot, tu as des ramifications dans tous les sens, assurer les liens entre ces ramifications est un sacré challenge. Le dosage de l'assistance sur certaines actions constitue également un véritable casse-tête. C'est très délicat à régler.

La défaite du Brésil et la petite forme de Ronaldo ne risquent-elles pas de nuire à l'image de votre produit ?
Je ne pense pas, ceux qui aiment Ronaldo ne l'apprécient pas uniquement lorsqu'il est au top, les problèmes qu'il rencontre actuellement le rendent plus humain, plus accessible et puis le Brésil a toujours été une équipe de légende, le foot sud-américain fait rêver.

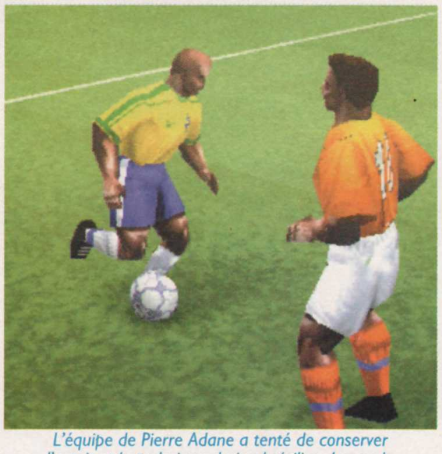
Ronaldo V-Football sur PlayStation 2, c'est envisageable ?
Officieusement, oui. Personnellement, j'aimerais continuer à travailler sur les jeux de foot pendant plusieurs années. Ce n'est pas simplement un petit coup de cœur, ça me plaît énormément. J'ai vraiment plein d'idées sur ce sujet qui pourront être concrétisées grâce aux capacités de la Play 2.

Hormis le foot, il y a d'autres types de jeux que tu aimerais développer ?
C'est vrai que j'adore le sport (NDLR : Pierre Adane pratique le lancer du javelot dans un club et est bâti comme Galfione !), j'aimerais bien développer un jeu d'athlétisme mais super-réaliste. Ce qui est important c'est d'être spécialiste dans un genre, s'éparpiller donne rarement de bons résultats.

Depuis quelque temps, la créativité semble se restreindre aux genres les plus rentables ? Qu'en penses-tu ?
Dans les années 85-90, développer un jeu vidéo ça ne coûtait presque rien, l'éditeur pouvait se permettre de prendre des risques. Aujourd'hui, si on veut être ambitieux, les coups de développements deviennent gigantesques. Tu ne peux plus miser sur un genre qui n'a pas encore fait ses preuves en vente. Le problème, c'est d'arriver à convaincre que les idées nouvelles sont commercialement viables.

En tant que joueur qu'attends-tu de la PlayStation 2 ?
J'espère simplement que l'aspect graphique ne l'emportera pas sur le gameplay, que les jeux ne seront pas simplement jolis à regarder. La technique, bien maîtrisée, ne peut que favoriser la créativité.

Vers quoi va évoluer le jeu vidéo d'après toi ?
On est en train de vivre une véritable mutation, dans moins de 10 ans on n'appellera plus ça du jeu vidéo, on parlera de produits hyper-interactifs avec une qualité visuelle photoréaliste, une modélisation de la réalité de plus en plus précise. On aura sûrement du mal à faire la différence entre les images virtuelles et les images réelles !



L'équipe de Pierre Adane a tenté de conserver l'esprit et la technique du jeu brésilien. Le rendu semble réussi.

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

● jeux en reseau sur PC

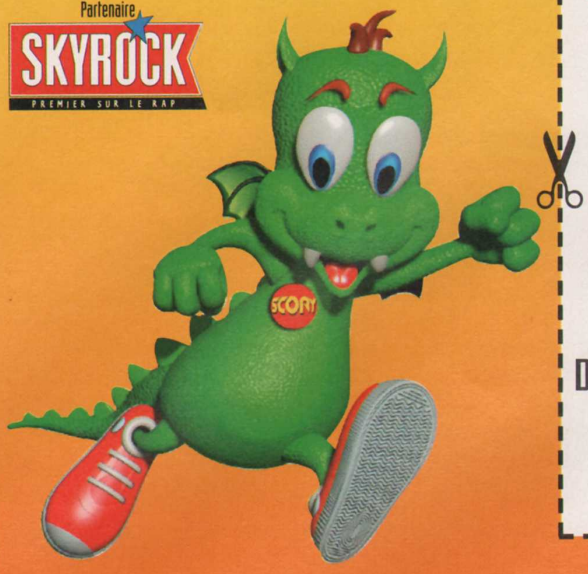
→ ouvert le dimanche

@cces Internet

RCS PARIS B 395 215 693 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE - *SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT MEME SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 10KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES

SCORE GAMES MULTIMEDIA

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP



BON DE REDUCTION

35F

SCORE GAMES MULTIMEDIA

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF

FINAL FANTASY VIII OU THRASHER

[*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 314F]

VALABLE JUSQU'AU 31/03/2000

SCORE-GAMES VOUS OFFRE UN BON

D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

R.P.G

SPORT

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720

OU ADRESSEZ LES A :

SCOREGAMES - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

*2,23F/Mn

Versions Longues

Bon, au sommaire de ces Versions Longues, vous trouverez des astuces supplémentaires pour le fabuleux Crash Team Racing ! Incarnez des créatures aussi étranges que Papu Papu, Komodo Joe et le reste de la clique ! Pour Medal of Honor, l'effort de guerre sera allègrement réduit du côté de l'Entente, grâce à des codes bien pratiques comme l'invincibilité ou le choix des niveaux. Les tout-petits aussi pourront tirer leur épingle du jeu avec une multitude d'astuces pour Spyro 2... Comme d'habitude, tous les joueurs vont pouvoir s'y retrouver !

Crash Team Racing

Jouer avec Papu Papu

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓.

Effectuez les manipulations sur cet écran !

Komodo Joe

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.

Voir le compteur des turbos

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites △, ↓, ↓, ○, ↑.

Option d'invisibilité

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ↓, ←, →, ↑, ↓, →.

Super Turbo Pads

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites △, →, →, ○, ←.

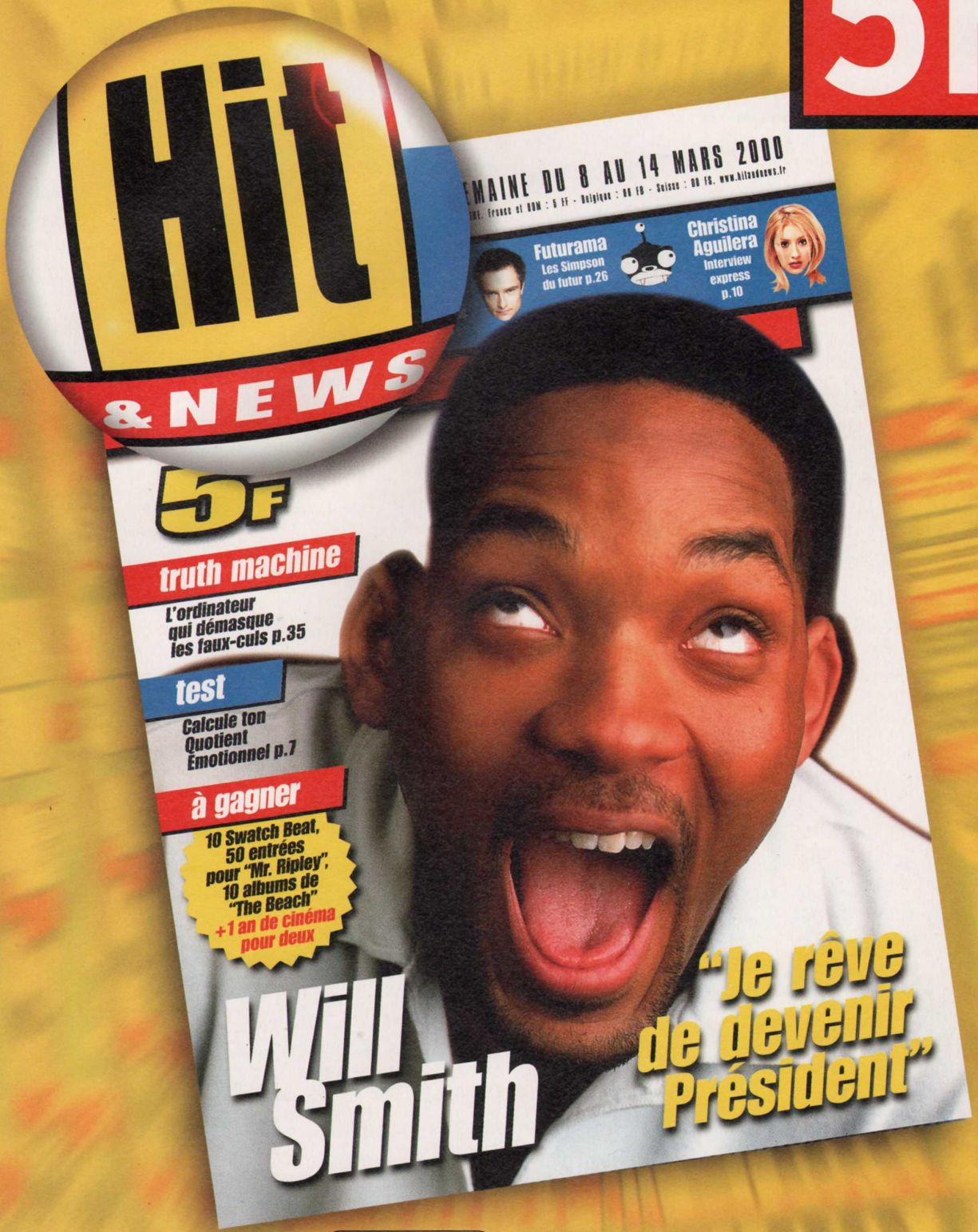
Jouer avec Pinstripe

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ←, →, △, ↓, →, ↓.

TOUT SAVOIR, TOUT DE SUITE

NOUVEAU

5F



GRAND CONCOURS avec NRJ

*HIT MUSIC only !**

Chaque mercredi
chez ton marchand de journaux

dès le 8 mars

PERIMETRE

Versions Longues

Medal of Honor

Invincibilité
Entrez le code suivant :
MOSTMEDALS

Munitions infinies
Entrez le code suivant :
BADCOPSHOW

Tirs rapides
Entrez le code suivant :
ICOSIDODEC

Réflection des tirs
Entrez le code suivant :
GOBLUE

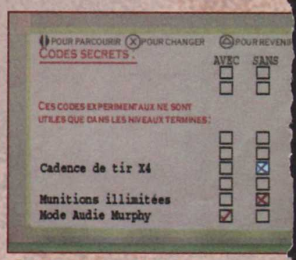
Wire frame
Entrez le code suivant :
TRACERON

Mode film américain
Entrez le code suivant : SPRECHEN

Pour utiliser les mots de passe
Entrez les codes correspondant, dans l'Enigma Machine, puis retournez dans les options pour placer votre curseur sur le petit morceau de papier blanc qui se trouve en face de la machine à écrire. C'est là que se cache le menu secret qui vous permet d'activer les astuces.

Entrez les codes dans cet écran !

Choisissez le morceau de papier blanc.

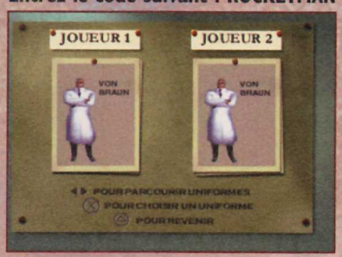


Grâce à ce menu, vous pourrez activer les astuces !

Winston Churchill en multi-joueurs
Entrez le code suivant : FINESTHOUR

William Shakespeare en multi-joueurs
Entrez le code suivant : PAYBACK

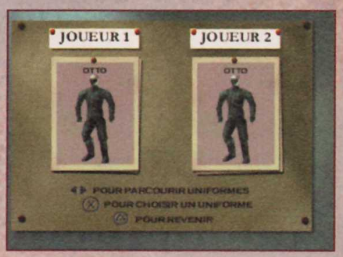
Werner von Braun en multi-joueurs
Entrez le code suivant : ROCKETMAN



Wolfgang en multi-joueurs
Entrez le code suivant : HOODUP

Noah en multi-joueurs
Entrez le code suivant : BEACHBALL

Otto en multi-joueurs
Entrez le code suivant : HERRZOMBIE



Colonel Muller en multi-joueurs
Entrez le code suivant : BIGFATMAN

Velociraptor en multi-joueurs
Entrez le code suivant : SSPIELBERG

Bismark en multi-joueurs
Entrez le code suivant : WOOFWOOF

Making of du niveau 1
Entrez le code suivant : INVASION

Making of du niveau 2
Entrez le code suivant : BIGGRETA

Making of du niveau 3
Entrez le code suivant : DASBOOT

Making of du niveau 4
Entrez le code suivant : STUKA

Making of du niveau 5
Entrez le code suivant : KOMET

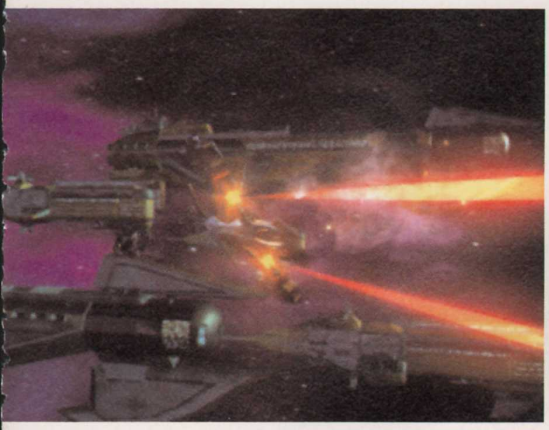
Making of des niveaux 6 et 7
Entrez le code suivant : TWOSIXTWO

Making of du niveau 8
Entrez le code suivant : VICTORYDAY

CONCOURS

Gagnez des jeux

COLONY WARS™
RED SUN



PSYGNOSIS

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT ™

" " and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Colony Wars (c) 1999 Psygnosis Ltd. Developed by Psygnosis Ltd. All rights reserved.

SUR LE 3615 PSNEWS

1,29 F/mn

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 MARS 2000, GAGNEZ 16 JEUX

Versions Longues

Medal of Honor (suite)

Options spéciales en multi-joueurs
Entrez le code suivant : DENNISMODE

Image de Lynn Henson
Entrez le code suivant : COOLCHICK

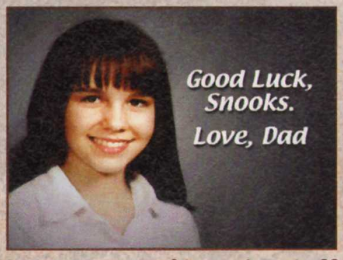


Image d'Adrian Jones
Entrez le code suivant : AJRULES

Images secrètes du staff
Entrez le code suivant : DWIGALLERY

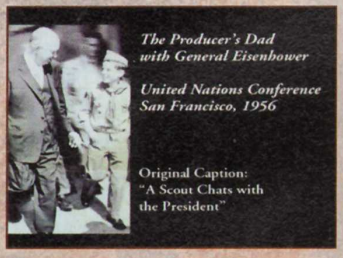
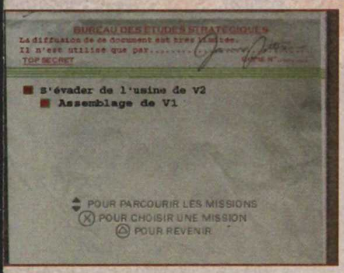


Image de l'équipe de développement
Entrez le code suivant : DWIMOHTEAM



Passez par ce menu pour vous rendre au niveau que vous souhaitez !

Les codes des missions
Sélectionnez l'option War Records de l'écran principal, puis Mission Log, pour pouvoir aller au début de chaque mission.
Rescue the G3 Officer : RETTUNG
Destroy the Mighty Railgun Greta : ZERSTOREN
Scuttle Das Boot U-4901 : BOOTSINKT
Attack Impenetrable Fort Schmerzen : SENFGAS
Sabotage the Rjukan Hydro Plant : SCHWERES
Capture the Secret German Treasure : SICHERUNG
Escape the V2 Rocket Plant : GESAMTHEIT

Spyro 2

Toutes les capacités
Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes :
○ ○ ○ ○ □

Grosse tête
Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes :
↑ ↑ ↑ ↑ R1, R1, R1, R1, ○

Couleur verte
Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes :
→ ↓ ← ↑ □ R1, R2, L1, L2, ↑ ← ↓ → ↑ △

Mode plat
Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes :
← → ← → L2, R2, L2, R2, □

Couleur jaune
Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes :
→ ↓ ← ↑ □ R1, R2, L1, L2, ↑ ← ↓ → ↑ ↑

Couleur rouge
Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes :
↑ → ↓ ← ↑ □ R1, R2, L1, L2, ↑ ← ↓ → ↑ ○

Couleur noire
Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes :
↑ → ↓ ← ↑ □ R1, R2, L1, L2, ↑ ← ↓ → ↓ ↓

Couleur bleue
Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes :
↑ → ↓ ← ↑ □ R1, R2, L1, L2, ↑ ← ↓ → ↑ ✕

Voir les crédits
Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes :
□ ○ □ ○ □ ○ ← → ← → ← →

Couleur rose
Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes :
↑ → ↓ ← ↑ □ R1, R2, L1, L2, ↑ ← ↓ → ↑ □

Rainbow Six

Munitions supplémentaires
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton L1 en effectuant les manipulations suivantes :
□ □ ○ △ ✕ △ ✕ △

Toutes les cartes
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton L1 en effectuant les manipulations suivantes :
✕ ○ □ △ △ ○ ✕

Le plein de santé pour tous les SWAT
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton L1 en effectuant les manipulations suivantes :
△ △ ✕ ○ ○ ✕ □ □

Pas de terroristes
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton L1 en effectuant les manipulations suivantes :
△ ○ ○ △ □ ✕ △ ○

Voir la séquence de fin
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton L1 en effectuant les manipulations suivantes :
□ △ □ □ ○ ○ ✕ △

Les otages ne peuvent pas être tués
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton L1 en effectuant les manipulations suivantes :
○ ○ □ △ ✕ △ ✕ ○

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

6 numéros de PlayStation MAGAZINE

+ le jeu GRAN TURISMO 2

499 F au lieu de ~~643 F~~

soit 144 F d'économie

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À :

PlayStation MAGAZINE
BP2 - 59718
LILLE CEDEX 9

☐ Oui, je profite de votre offre*
6 mois soit 6 numéros + le jeu Gran Turismo 2

pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif exceptionnel de **499 F** seulement au lieu de ~~643 F~~, soit **144 F d'économie !**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :

☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le |_|_| |_|_|

Voici mes coordonnées : PS 287

Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_|
Adresse : .....
Ville : ..... Code postal : |_|_|_|_|_|

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

*Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F, et le jeu Gran Turismo 2 pour 349 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). **Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.** Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

court métrage

J'en profite pour rappeler que la rubrique courts-métrages n'est pas exclusivement dédiée aux jeux de mauvaise qualité. Le mois est peut-être mal choisi, c'est vrai, mais il vous faut tout de même savoir que par manque de place, certains titres peuvent échouer ici, sans pour autant être mauvais, oui c'est ça que je voulais vous dire. Enfin j'me comprends.

COOL BOARDERS 4

Si vous êtes fâché avec Cool Boarders, ce quatrième volet ne risque pas de vous réconcilier avec la série. Les changements par rapport au précédent opus sont vraiment peu significatifs. Les développeurs de 989 Studios ont toutefois revu l'interface des tricks. Cette dernière est désormais beaucoup plus proche de Cool 2. Du côté des options, on trouve quelques « fausses-nouveautés » : un mode Trick-Contest (repompé sur celui de Cool 2 SVP !) et des zones de poudreuse, mais l'effet est vraiment peu convaincant. A part ça, ben pas grand-chose de palpitant : le look des riders est toujours aussi peu soigné (on dirait des mioches sapés en doudoune des seventie's), leurs mouvements ont autant de style que ceux de Jean Paul II, enfin l'absence de dénivelés joue considérablement en défaveur des sensations. Un défaut majeur dont souffrait déjà Cool Boarders 3. Alors, oui, je vous l'accorde, les possibilités de tricks restent assez larges et ce quatrième volet propose des modes de jeu relativement complets, mais en terme de plaisir pur, c'est la frustration. Si vous recherchez un bon soft de glisse allez plutôt voir du côté d'Activision (Tony Hawk's Skateboarding) ou d'Ubi soft (Tignes MTV Snowboarding), vous devriez y trouver votre compte.

Le prochain titre qui sortira sous le label 989 Studios sera Syphon Filter 2. Notez au passage que ce jeu est développé par Eidetic et que c'est Sony C.E qui en assurera la distribution. Eh oui, la vie c'est parfois compliquée.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE SNOWBOARD
EDITEUR SONY C.E
DISPONIBLE EN MARS

SUPERCROSS 2000

Supercross 2000, actuellement disponible dans les bacs, ne présente aucune amélioration par rapport à la version bêta testée il y a quelques mois. Ce soft pèche toujours par son manque de réalisme flagrant et sa mauvaise réalisation technique. Que l'on pilote une 250 ou une 500cc, trois pauvres petits réglages sont disponibles (pneus, amortisseurs et accélération). On est bien loin d'un Gran Turismo 2. Le bruit (de tronçonneuse) exaspérant des engins et l'impossibilité d'aborder et de sortir d'un virage de façon convenable (on reste bloqué !) ajoute au fait que Supercross 2000 est un jeu dénué de tout intérêt. Seul le mode Free Style dans lequel 17 figures peuvent être réalisées par les grands noms de la discipline pourra vous « amuser » un court instant. En résumé, cela fait chère la minute. Si vous êtes un pro du kick et amateur de bottes crottées, ce n'est pas Supercross 2000 qui assouvira votre passion.

Au vu de ce que propose ce jeu, on se demande bien pourquoi EA a été soupçonné et accusé par Delphine Software, d'avoir récupéré des routines du moteur 3D de Motoracer ! Franchement, si c'était pour faire ça, il n'y avait pas de quoi crier au vol !

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE SIMU. DE MOTOCROSS
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE DEPUIS FÉVRIER

DUNE 2000

Dune 2000… Voilà un titre qui fleure bon l'épice et fait immédiatement penser aux vastes déserts d'Harrakis. Le principe du jeu reste celui des titres précédents sortis sur différentes machines ; autrement dit, nous nous trouvons ici en face d'un jeu de stratégie. Vous pouvez décider de jouer avec les Atréides, les Ordos ou les Harkonnen, et devez réussir à mener à bien une trentaine de missions avant de vous proclamer maître de l'épice (titre convoité dans tout l'univers). Vous pouvez construire différents types de structures, entraîner vos unités au combat, gérer les stocks d'épice (and love) de la façon qui vous convient… Dans le fond, Dune 2000 reste assez prenant (vous pouvez même y jouer à deux via le câble link). Maintenant, il faut bien avouer que son principe n'a pas tellement évolué depuis Dune II. De plus, il se révèle assez grossier, d'un pur point de vue graphique (grosse télé s'abstenir) et on n'avance pas pour le plaisir des yeux, c'est une certitude. Ceux qui sauront faire abstraction de cela peuvent se laisser tenter : l'aventure vaut le coup. Les autres passeront leur tour sans regret…

Dune… Le roman de Frank Herbert, le film de David Lynch avec Kyle MacLachlan, le jeu de stratégie de Cryo, sorti sur PC en 92 (!)… Le monde d'Harrakis a inspiré de plusieurs façons et souvent donné naissance à des produits de bonne qualité. Gageons qu'à l'avenir, nous y aurons encore droit.

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE STRATÉGIE
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE DEPUIS FÉVRIER

ROAD RASH JAILBREAK

Avec Road Rash Jailbreak, on se trouve en face d'un jeu typiquement américain, qui s'adresse aux joueurs américains. Un sondage a démontré que les joueurs U.S. ne supportaient pas de bloquer devant une énigme plus de quinze minutes, ce qui les fait, pour la plupart, abandonner les parties ! Cela expliquerait peut-être la nullité du concept de Road Rash Jailbreak, qui ne propose que de rouler en grosses cylindrées et de donner des coups de latte à ses collègues ! Bénéficiant d'une jouabilité ultra-répétitive et primaire, vous arpenterez aussi bien les routes nationales goudronnées que les sentiers de la forêt de Montmorency (je blaaaague !) Impossible de se retenir de bâiller, ni d'utiliser ne serait-ce qu'un pour cent des ressources de son cerveau, puisque vous ne disposerez que de deux attaques. D'où le super choix cornélien : coup de pied ou coup de chaîne ? C'est clair que dans RRJ, vous ne bloquerez devant aucune difficulté ni énigme vicieuse. Alors ami, tu aimes la moto, les vêtements en cuir et les santiags aérodynamiques ? Tu sais donc ce qu'il te reste à faire pour crever d'ennui devant ta télé, même si tu es dans le trip motard à donf !

Dans le genre bête et méchant je vous présente Road Rash Jailbreak ! Par pitié Electronic Arts, continuez à nous pondre des titres intelligents et dotés d'une véritable profondeur de jeu ! Faites-nous par exemple un autre soft de foot pour vous rattraper... Naaan, c'était pour de rire !

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE **COURSE DE VANDALES**

EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**

DISPONIBLE **EN MARS**

SHADOW MADNESS

Shadow Madness ressemble à un ersatz de Final Fantasy VII. Dans la forme, on retrouve les mêmes grandes lignes directrices : décors fixes pré-calculés, personnages en 3D temps réel SD (Super Deformed), aux couleurs vives, batailles aléatoires... Le hic, c'est que la forme est nettement moins poussée que dans FF7. Quant au fond, eh bien le sentiment est le même : pas grand-chose de très excitant. Les personnages manquent de charisme, le scénario d'originalité, le jeu d'âme, moi de sommeil. Certes, je suis un peu dur, car pour les fans de RPG qui les enchaînent à grande vitesse, Shadow Madness représente toujours quelques heures de gameplay non dénuées d'intérêt, mais quitte à acheter un RPG ce mois-ci, tournez-vous vers Grandia, titre majeur du genre. Après, si vous avez encore du temps et de l'argent, peut-être pourrez-vous les passer dans Shadow Madness !

Encore un peu de patience : bientôt nous aurons droit nous aussi, au même titre que les U.S.A., à plus d'adaptations des grands jeux du genre. Pour le moment, il est vrai, les bons RPG traduits sont rares... Seul regret : nous aurons perdu en route des softs comme Xenogears (Square) par exemple. Et voilàaaaa !

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE **RPG**

EDITEUR **SONY C.E.**

DISPONIBLE **EN MARS**

SPEC OPS

Dans Spec Ops, vous dirigez des soldats des Forces Spéciales dans des missions aux objectifs variés. Après avoir sélectionné vos armes (Barett Model, Mitraillettes...) et vos équipements (Médikit, grenades...), vous devrez mettre sur pied un commando de deux hommes (sniper, mitrailleur...). Pendant les missions, il vous sera possible de switcher à volonté entre vos deux gars, de ramper, de vous agenouiller... bref, d'accomplir les tâches qui feront de vous une véritable machine à tuer. Si la réalisation s'en tire à bon compte (quoique), on ne pourra pas en dire autant pour ce qui est de la jouabilité du soft. En effet, à quoi bon tenter de ramper et de mener des actions furtives si vous êtes dès le départ, limité par un chrono ? De plus, il est impossible d'apercevoir les salves des tirs ennemis, donc de pouvoir repérer d'où proviennent les coups de feu, ce qui rend le titre particulièrement difficile, voire injouable ! Même en essayant d'aborder les opérations en bourrinant, on finit la plupart du temps transpercé comme une passoire. Décevant et ultra-énervant !

Passé maître dans l'élaboration de jeux mettant en scène les Forces Spéciales sur PC, Take 2 n'arrive cependant pas à convaincre les joueurs sur consoles. Après Rainbow Six, c'est au tour de Spec Ops de confirmer une certaine impuissance dans le domaine.

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE **JEU DE COMMANDO**

EDITEUR **TAKE 2 INTERACTIVE**

DISPONIBLE **DEPUIS FÉVRIER**

SOLUTIONS COMPLÈTES
3615 CHEAT
ASTUCES & CODES INÉDITS
2,23 F/MN

court métrage

TIGER WOODS PGA 2

L'ami Tiger Woods quitte ses draps de soie pour nous faire une seconde démonstration de ses talents de golfeur. Que les bourgeois surexcités calment tout de suite leurs ardeurs : ce second opus n'a rien d'une bombe ambulante ! Bien qu'il lorgne du côté de la simulation avec sa gestion pertinente du vent et ses greens aux topographies réalistes, il n'arrivera cependant pas à vous faire oublier les excellents Everybody's Golf 1 et 2, qui eux, sont plutôt marqués arcade. Pourtant, TW possède de nombreux atouts comme une quantité incroyable de paramètres et d'options de jeu. En fait, ce sont les vues des caméras qui vous feront déchanter. Effectivement, trouver la représentation adéquate pour calculer la puissance de son swing ne s'effectuera pas sans heurts puisque vous bénéficierez de vues pré-calculées par à-coups ! Cela sous-entend un manque de liberté d'appréciation des tirs ainsi qu'une interface assez lourdingue. De plus, lorsque votre golfeur se trouvera trop près d'un buisson ou d'un arbre, il vous sera carrément impossible d'observer le terrain puisqu'il se trouvera masqué par une purée de textures pixelisées végétale ! Déjà que le golf est un sport soporifique à plus d'un titre, imaginez donc un soft de cette discipline avec les inconvénients de la prise en main en sus... C'est pourquoi ceux qui détiennent déjà Everybody's Golf n'auront pas de quoi être jaloux.

E.A. Sports rate rarement son coup dans le domaine de la simulation sportive. Pourtant, nul n'est parfait, et pour preuve voici Tiger Woods PGA 2. Soit le golf est un difficile exercice de style soit Tiger Woods n'a vendu que son image pour une somme que l'on devine astronomique ? Personne ne saura vraiment.

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE **JEU DE GOLF**
EDITEUR **E.A. SPORTS**
DISPONIBLE **EN MARS**

RAILROAD TYCOON II

RT II est un titre intéressant. Et prenant aussi. Vous y gérez des compagnies ferroviaires, sur différentes cartes, à différentes époques, et c'est un peu l'épopée du chemin de fer qui prend vie à l'écran, sous vos yeux. Il y a ici de nombreux paramètres à gérer (marchandises, types de trains, gares, installations diverses, stocks, participations financières de vos associés, etc.), et seuls les accros du genre sauront passer assez de temps sur le jeu pour en tirer toute la quintessence. Maintenant, il est vrai que RT II ne saura satisfaire qu'un public averti. La qualité moyenne de la réalisation - c'était tout de même plus beau et détaillé sur PC, mais c'est normal - apporte un côté austère que nombre d'entre vous auront du mal à surmonter. Signalons également que l'utilisation de la souris est vivement conseillée. Un jeu très spécial, donc, que l'on ne saurait conseiller qu'aux seuls initiés. Les autres peuvent allègrement rater le train... Elle était facile, c'est vrai.

Railroad Tycoon II a connu un succès mérité sur PC. Il faut tout de même bien avouer qu'entre les micros et les consoles, le fossé est grand pour tout ce qui concerne les jeux de stratégie et de gestion (notamment parce qu'un moniteur permet une plus grande résolution d'affichage et propose des graphismes de qualité). De plus, l'utilisation d'un clavier facilite souvent bien des choses, au niveau des raccourcis notamment.

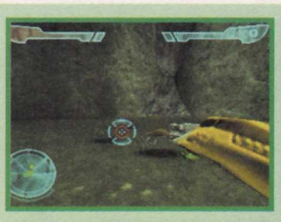
FICHE TECHNIQUE

5

GENRE **GESTION FERROVIAIRE**
EDITEUR **TAKE 2 INTERACTIVE**
DISPONIBLE **EN MARS**

ARMORINES

Sans vouloir jouer les théoriciens du jeu vidéo à deux francs, il existe des règles à respecter pour élaborer un bon Doom-like. La première est d'ordre conceptuelle : trouver un univers intéressant à exploiter. La seconde consiste à construire une ambiance oppressante qui aura la faculté de rendre les joueurs paranoïaques. La troisième repose sur le rythme de l'action, qui doit être soutenu tout en ménageant un certain suspens. Et enfin la quatrième doit proposer des armes assez délirantes (mode sniper, armement ultra-sophistiqué qui tue...) pour ne pas faire bâiller le joueur d'ennui. Dans Armorines, Acclaim viole allègrement tous ces postulats de base : on retrouve le thème ringard du soldat du futur contre les insectes extraterrestres, une action linéaire sans surprise, une atmosphère d'angoisse inexistante... sans parler du pauvre matos avec lequel vous devez faire la chasse aux cloportes géants. A côté, on se serait plus amusé avec une simulation de dératisation d'immeubles ! De plus, les cartes des niveaux font preuve d'un vide architectural monumental, ce qui rend les confrontations assez basiques et directes. Supeeeeer ! C'est pourquoi vous pouvez donc continuer à jouer le sourire aux lèvres au bon vieux Quake 2 ou au centenaire Duke Nukem sans pour autant passer pour un gars low-tech !



Acclaim est un grand habitué de la rubrique Court Métrage. Le mois dernier, il s'était fait remarquer avec son infâme South Park Rally. Combien de mois d'affilée accueillerons-nous l'éditeur U.S. en guest-star ? Les paris sont ouverts !

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE **DOOM-LIKE SOPORIFIQUE**
EDITEUR **ACCLAIM**
DISPONIBLE **DISPONIBLE EN MARS**

CONCOURS

Gagnez des jeux RESIDENT EVIL 3 Nemesis

SUR LE 3615 PSNEWS

1,29 F/mn

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 MARS 2000

sommaire CD DÉMOS

UN CD DE DÉMOS TRES PARTICULIER CE MOIS-CI, EN EFFET, PUISQU'IL Y A - GRANDE NOUVEAUTÉ - DES SAUVEGARDES QUE VOUS POUVEZ ENREGISTRER SUR VOTRE CARTE MÉMOIRE. PLUS D'INFOS À CE PROPOS QUELQUE PART DANS CES PAGES... SINON, IL Y A QUELQUES ERREURS AUSSI, HISTOIRE DE BIEN FAIRE RESSORTIR LES MULTIPLES IMPERFECTIONS DE CE MONDE. EXPLICATION TOUT DE SUITE DANS LE PARAGRAPHE « AVERTISSEMENT ». MAIS BON, TOUT CELA N'EST PAS D'UNE GRANDE GRAVITÉ. D'AILLEURS, LAO-TSEU LUI-MEME LE DISAIT : « LE GRAVE EST LA RACINE DU LÉGER ». A MÉDITER. AU JASMIN. THÉ AU JASMIN, TOUT ÇA, OK...

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.
PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Avertissement

Petite explication concernant la fabrication du CD de démos : tout d'abord, il faut savoir que c'est en Angleterre que tout (ou presque) se passe, même si nous avons en France notre mot à dire sur des démos importantes que nous intégrons directement. Ce mois-ci, quatre erreurs plus ou moins importantes se sont glissées dans le CD. La première concerne la vidéo de Medievil 2, ici appelée « Medieval 2 ». Bon, pas grave... Ensuite il y a la vidéo de Cool Boarders 4, appellé ici Snowboard 2000. Pas dramatique non plus. Signalons également le cas Demolition Racer, signalé comme étant une vidéo, mais qui est en fait jouable. Tant mieux, après tout. Enfin, il y a une démo de Space Debris dont nous avions déjà parlé le mois dernier mais qui a manifestement été remplacée par Pac Man World au dernier moment (on remet juste les commandes ce coup-ci). C'est ce qu'on appelle un imprévu, et c'est indépendant de notre volonté. Il se peut même que certaines des erreurs précisées ici soient corrigées au dernier moment ! Bref, c'est pas facile tous les jours, moi je vous le dis...

SPACE DEBRIS

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UNE MISSION

△ ..... SMART BOMB
□ ..... MISSILE
✕ ..... LASER
R2 ..... ACCÉLÉRER
L2 ..... FREINER
L1/R1 ... TOURNER PLUS RAPIDEMENT

COLONY WARS RED SUN

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR DEUX MISSIONS

Le dernier épisode de Colony Wars reste toujours aussi prenant, pour peu que vous aimiez les ambiances de tirs laser et de vaisseaux spatiaux tourbillonnant en tout sens. Les deux missions qui vous sont proposées ici sont des missions d'escorte et de défense. Autrement dit, avant de penser à votre peau, il faut faire attention aux engins que vous accompagnez. Pour cela, jetez constamment un œil sur votre radar, en bas de l'écran, et dirigez-vous vers les points rouges : ce sont des ennemis. La touche Select vous permet de modifier les vues, selon vos besoins, et de mieux appréhender certaines situations (plus grand champ de vision en vue externe, meilleure précision des tirs en vue interne). Le missile, en arme secondaire, se révèle d'une efficacité surprenante mais son utilisation est difficile puisqu'il n'y a pas de visée automatique. Autrement dit, il faut préparer les tirs avec soin et se trouver bien près d'un vaisseau ennemi pour être à peu près sûr de le toucher.

□ ..... ARME PRINCIPALE (SÉLECTION)
✕ ..... TIR ARME PRINCIPALE
△ ..... CIBLE
○ ..... ARME SECONDAIRE (MAINTENIR POUR TIRER)
R1 ..... ACCÉLÉRER
L1 ..... RALENTIR
L2-R2 ..... SE DÉPORTER SUR LA GAUCHE OU LA DROITE
L2+R2 ..... VUE ARRIERE

DOWNLOADER

GENRE : SAUVEGARDES DE JEUX UTILISABLES

Enfin ! Cela faisait un moment que l'idée de proposer des sauvegardes utilisables pour plusieurs jeux nous trottait dans la tête. Voici enfin cette envie matérialisée. Le principe est très simple. Vous avez ici une liste de dix jeux sortis dans le commerce. A chaque jeu correspond une sauvegarde que vous pouvez placer sur une carte mémoire. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à lancer le jeu concerné et à utiliser ladite sauvegarde pour avoir accès à tous les niveaux, découvrir de nouvelles options, de nouveaux costumes etc. Voici la liste des dix jeux concernés par « Downloader » ce mois-ci : Tarzan, Metal Gear Solid VR Missions, MediEvil, L'Odyssée d'Abe, R/C Stunt Copter, Driver, Resident Evil 2, Crash Bandicoot 2, Colin McRae Rally et Um Jammer Lammy. Une jolie brochette de hits qui ne devraient plus avoir aucun secret pour vous avec nos sauvegardes...

INÉDIT

ROLLCAGE STAGE II

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS LIMITÉE À QUATRE MINUTES

Tous ceux qui n'ont pas encore eu l'occasion de humer la bonne odeur de pneus brûlés dégagée par une partie de Rollcage vont pouvoir se rattraper. Deux modes différents vous sont ici proposés : Scramble et Arcade. Dans le premier, vous devez terminer le plus rapidement possible un circuit assez court qui se trouve dans le vide. Le fait qu'il n'y ait pas de rebords rend évidemment la chose éminemment amusante. Vous n'avez tout bonnement aucun droit à l'erreur et il faut savoir maîtriser les réactions de son bolide si l'on ne veut pas passer plus de temps dans le vide que sur la piste. Pensez à freiner en fin de parcours : il n'y a pas toujours de mur pour vous arrêter...

Du côté du mode Arcade, vous avez le choix entre trois voitures et trois circuits. Il faut évidemment que vous soyez le plus rapide et que vous utilisiez les bonus qui traînent sur la piste.

- ✕ ..... ACCÉLÉRER
- □ ..... FREINER
- △ ..... MARCHE ARRIERE
- L2-R2 ... CHANGEMENT DE VUE
- L1-R1 ... UTILISATION ARMES PRINCIPALES ET SECONDAIRES (BONUS)

DEMOLITION RACER

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR UN CIRCUIT

Voici une démo sans finesse mais bien défoulante, comme on les aime. La course qui vous attend ici est atypique. Il ne suffit pas de se montrer le plus rapide, il faut également être le plus violent possible. Mais pas n'importe comment. Le sauvage qui rentre dans tout ce qui bouge paie rapidement le prix de sa précipitation, puisque son propre véhicule finit lui-même par exploser. Non, pour être un bon pilote, dans Demolition Racer, il faut agir avec discernement. Tout simplement. Causer des dégâts vous apporte des points, mais en même temps, il faut savoir rester en tête de la course, évidemment. Tentez de terminer les voitures déjà abîmées, et évitez les chocs frontaux trop importants, qui embarquent votre voiture dans des situations périlleuses et vous fait perdre, au final, pas mal de temps. Un peu d'entraînement devrait vous permettre de vous en sortir. Avec quelques bosses, certes, mais vivant...

- ✕ ..... ACCÉLÉRER
- □ ..... FREINER
- L2 ..... FREIN À MAIN
- R2 ..... RÉTROVISEUR
- ○ ..... KLAXON
- △ ..... CHANGER DE VUE

COOL BOARDERS 4

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR UNE PISTE

En cette période d'hiver où certains ont eu la chance de partir un peu à la montagne (hein Jean ?), s'essayer à Cool Boarders 4 peut faire plaisir. Les concurrents dirigés par la console se révèlent étonnamment bons, et vous aurez sans doute du mal à leur tenir tête. Il faut savoir anticiper sur les sauts, notamment, pour ne pas se retrouver tout à coup le bec dans l'eau... enfin disons la tête sous la neige. A cet égard, faites attention à l'indicateur, en bas à droite de l'écran, lorsque vous prenez votre impulsion pour sauter. Il monte d'un seul coup - arrivé à son summum c'est à vous de tout lâcher pour le déclencher - mais il redescend aussitôt au niveau zéro si vous n'agissez pas. Effectuez des figures intéressantes en l'air réclame de l'entraînement.

- ✕ ..... PRÉPARER L'IMPULSION (SAUT)
- L2 ..... FREINER (PLANCHE EN TRAVERS)
- L1-R1 ..... DONNER DES COUPS
- L2-R2-○ EFFECTUER DES FIGURES (EN L'AIR)

MEDIEVIL 2 - FEAR EFFECT - RESIDENT EVIL 3

GENRE : VIDÉOS

Voici donc les vidéos du mois. Pour être exhaustifs, signalons aussi que Cool Boarders 4 - en plus de la démo jouable - nous fait également profiter de sa vidéo. Vous y découvrirez un mix du jeu et d'images « réelles », tirées de compétitions professionnelles, qui donne vraiment envie de savoir surfer sur la vague blanche... En ce qui concerne les autres titres, vous serez sans doute ravis de découvrir de nouvelles séquences tirées de MediEvil 2, et assisterez aux nouveaux exploits de Sir Fortesque. Fear Effect devrait également faire son petit effet. A l'instar d'une bande annonce de film, vous découvrirez les personnages principaux de l'histoire, et commencerez à avoir une idée précise de ce qui vous attend ici (eh oui, ça donne envie de jouer !). Enfin, le très réussi Resident Evil 3 n'a pas à rougir à côté de tout cela. Ses hordes de zombis et son ambiance toujours très pesante vous enchanteront une nouvelle fois, c'est un pari que j'ose faire. Des vidéos à se repasser plusieurs fois, selon l'humeur, en raison de leurs indéniables qualités...

LA LIGNE DES JEUX VIDÉO

08 36 68 75 00

SOLUCES & ASTUCES

TOY STORY 2 — RÉF. 0041
GRAN TURISMO 2 — RÉF. 0040
RESIDENT EVIL 3 — RÉF. 0048

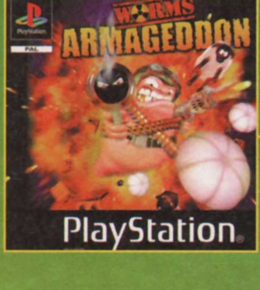
FINAL FANTASY VIII	0024
CRASH TEAM RACING	0039
DEMAIN NE MEURT JAMAIS	0028
MEDAL OF HONOR	0042
METAL GEAR SOLID	0008
LE MONDE DES BLEUS	0044
ARMY MEN 3D	0046
SILENT HILL	0012
SOUL REAVER	0022
SPYRO 2	0023
SYPHON FILTER	0013
TONY HAWK'S	0020
TOMB RAIDER 4	0027
FORMULA ONE 99	0047
RAINBOW 6	0049
STAR WARS LA MENACE FANTOME	0037
V-RALLY 2	0016
DRIVER	0015
X-FILES	0018
KNOCKOUT KINGS 2000	0036
VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	0032
LEGO RACERS	0031
XENA PRINCESSE GUERRIÈRE	0026

ET ENCORE PLEIN D'AUTRES TITRES...

AVEC LA PARTICIPATION DE

Joypad PlayStation Magazine

CONCOURS — Joue et gagne !



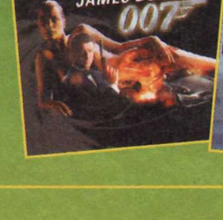
Des jeux Worms Armageddon

Photo non contractuelle

Un lecteur DVD

Des jeux Colony Wars RED SUN

Des CD audio



Des jeux de cartes Tomb Raider

* TARIF - 2,23 F/MN - HDP

annonces

ACHAT

Département 18
Achète Pacman au prix maxi de 200 Frs. Tel. au 02 48 65 26 34.

Département 27
Achète Tombi et Kula World à moins de 200 frs. Tel à Ronnie au 02 32 48 15 21.

Département 29
Achète Ko King 2000, Resident Evil 2, FIFA 2000, Tekken 3 entre 150 et 250 frs l'un.Tel au 02 98 34 00 87 après 17h30 ou Jérémie Peron 7, Allée Toulouse Lautrec 29280 Plouzane.

Département 34
Achète Tombi et Pushi 1 et 2 maximum 150 F. Tel. à Nadège au 04 67 37 28 31.

Département 60
Achète Les Razmoket entre 100 et 200 F. Tel. à Thomas au 03 44 28 01 92 après 18h.

Département 62
Achète Museum 2, 3, Tomb Raider 1, 2, 4, Pacman World, Bomberman World, adaptateur 4 joueurs. Faire offres au 06 13 90 46 49 à Franck.

Département 17
Vends Croc 150 frs, Kick Off World 150 frs, Cool Boarders 2 :150 frs, Destruction Derby 2 : 100 frs, démos PM de 11 à 35. Tel. au 05 46 83 91 70 après 17h.

Département 72
Achète manette Dual Shock 100 frs, Multipad pour 4 manettes 100 F. Tel. à Anthony au 02 43 97 77 69.

Département 73
Achète Wing Over 2 à bon prix. Tél. à Philippe au 04 79 08 04 61.

Département 76
Achète Dragon Ball Z Legend de 150 à 200 F. Tél. à Sébastien au 02 35 15 32 99.

Département 77
Achète Mechwarrior 2 à 150 frs maxi. Tél. au 06 10 77 05 66 après 18h30.

Département 92
Achète PlayStation Magazine n°2, cassette n°1, CD démo n°1, achète jeux Rollcage, Olympic Games, ESPN Extremes Games. Tél. au 01 47 14 13 04 après 18h.

Département 93
Achète PlayStation Magazine du n°1 au n°28 avec cassette et démos à 300 frs le tout en bon état. Tél. au 01 43 04 49 06 après 19h.

CONTACT

Département 13
Echange FFVII contre Music, Gran Turismo ou Final Fantasy VIII contre Quake 2, Gran Turismo 2, Music 2000. Tél. à Eric au 04 90 24 83 05 ou au 06 13 99 02 86.

Département 13
Echange FFVII contre Soul Reaver, Quake 2, Gran Turismo 2, Crash Team Racing, Music 2000. Tél. à Eric au 04 90 24 83 05 ou 06 13 99 02 86.

Département 19
Recherche coups spéciaux de Yannick Noah all Stars Tennis 99. Ecrire à Philippe Aurélie La Bitarellotte 19000 Tulle.

Département 29
Echange Syphon Filter, Tomb Raider II, Nagano 98 contre Sled Storm, Jade Cocoon, Quake 2. Tél. à Alan au 02 98 71 14 75 après 17h30.

Département 68
Cherche Kula World à 250 F. Tél. au 03 89 62 01 91 après 19h30 ou au 06 62 44 01 91.

Département 71
Echange FF7 ou GTA contre Fighting Force ou Crash Team Racing. Tél. au 03 85 74 88 15.

Département 92
Echange V-Rally contre Tenchu ou Metal Gear Mission ou Theme Park, Fade to Black ou Lego Racer, GTA 2, Action Man. Tél. à Maxime au 01 47 89 53 80.

VENTE

Département 2
Vends Tomb Raider III, Asterix, Gran Turismo 120 frs, Hercule, FIFA 98 : 80 frs l'un. Tél. à Florian au 03 23 52 95 79 après 17h30.

Département 3
Vends Duke Nukem 3D, Duke Nukem Time to Kill 10 frs l'unité, CD démos avec magazine n°3 au n°27, démos GT1 et autres... Tél. à Jordan au 04 70 42 78 38 après 19h.

Département 6
Vends PlayStation Magazine n°2 au n°33 avec démos : 600 F. Tél. au 04 93 52 12 68.

Département 6
Vends Dragon Ball Final Bout 100 frs sans notice, frais de port compris. Tél. à Julien au 04 92 29 04 37 après 17h30.

Département 6
Vends ou échange Final Fantasy VII 100 frs et VIII 220 frs ou les 2 à 300 frs contre Rival Schools et Tekken 3 ou T3 + Tobal n°1. Tél. à Sandro au 04 92 18 08 41 après 18h.

Département 7
Vends 17 jeux : O.D.T, Tomb Raider I, II, III, FFVII, Metal Gear Solid, Scars, Cool Boarders II, III, Die Hard Trilogy... de 50 à 250 frs, FFVIII 280 F. Tél. à Julien au 04 75 37 77 50 entre 19 et 20h.

Département 17
Vends Croc 150 frs, Kick Off World 150 frs, Cool Boarders 2 : 150 frs, Destruction Derby 2 : 100 frs, démos de 11 à 35. Tel. au 05 46 83 91 70 après 17 h.

Département 26
Vends ISS Pro 50 frs, Fade to Black 50 frs ou les 2 pour 80 frs, Tetris Plus 200 frs, revues d'astuces et codes 15 frs pièce. Tél. à Ali au 04 75 05 26 19 après 20h30.

Département 29
Vends Toy Story 2 : 260 frs à Cathy au 02 98 57 77 79.

Département 31
Vends PlayStation Magazine n°11 au 31 avec démos 200 F. Tél. à Bruno au 06 11 81 71 50.

Département 32
Vends Ridge Racer, V-Rally, Moto Racer, Excalibur + 5 revues PlayStation : 600 F. Tél. au 05 62 69 09 16.

Département 33
Vends Jet Rider 2 : 100 frs, Total NBA 100 frs, échange contre Crash Team Racing, Syphon Filter. Tél. au 05 56 74 29 08.

Département 33
Vends Cool Boarders 2 : 120 frs, Rascal 80 frs, Porsche Challenge 80 frs ou échange contre Croc, Moto Racer, FIFA 99, Crash Bandicoot 2. Tél. après 17h30 au 05 57 40 57 85.

Département 33
Vends Ace Combat 3 : 290 frs, Ridge Racer Type 4 : 100 frs, Les Chevaliers de Baphomet 2 : 90 frs, Hogo Delire 80 frs, le lot des 3 jeux à 200 frs au lieu de 260 F. Tél. au 05 56 08 43 86 après 17h.

Département 33
Echange Monaco Grand Prix contre G-Police ou Le Monde Perdu. Tel. au 05 57 47 18 24.

Département 34
Vends PlayStation + 2 pads + manette analogique + volant MadCatz + 4 jeux + 5 CD démos + revues 1 000 F. Tél. au 04 67 58 22 42.

Bulletin d'abonnement

PlayStation, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°s) pour 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

Expire le : ⌊⌊ ⌊⌊ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : _____

Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ Sexe : ❑ M ❑ F PS 249

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 16

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

petites annonces

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 40 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°41, en kiosque en avril prochain. Rendez-vous en avril !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

Département 38

Vends Colony Wars 80 frs ou échange contre Colin McRae Rally, GTA, Porsche Challenge, RC Stunt Copter, Tomb Raider III, WipEout 3, Formula One 97, FF7, TOCA 2, Worms Armageddon, Time Crisis, King of Fighters 97 et 98, Vigilante 8. Tél. à Pierre au 04 76 35 25 64.

Département 39

Vends Tekken 3 : 150 frs, Colin McRae Rally 150 frs ou échange contre connecteur multipad. Tél. à JB au 03 84 85 33 19.

Département 41

Vends Rainbow Six à 200 frs ou contre Dino Crisis, Resident Evil 3. Tél. à Anthony au 02 54 43 84 91 le week-end.

Département 41

Vends FIFA 99 à 130 frs, FF VIII 210 frs, Guy Roux 120 frs, Nagano Winter Olympic 98 : 100 frs, TOCA Touring Car 110 frs, ISS Pro 100 frs, Fade to Black 50 frs, MicroMachines V3 : 100 frs, Dual Shock 110 frs ou le tout pour 1 650 F. Tél. à Guillaume au 02 54 73 15 44.

Département 44

Vends Tomb Raider III et soluces 220 F. Tél. à Nicolas au 02 40 88 73 01 après 17h.

Département 44

Vends GTA 150 frs, Fade to Black 50 frs, Ready 2 Rumble 320 F. Tel. à Miguel au 02 40 50 25 74 après 17h sauf le mercredi et week-end.

Département 45

Vends Chronicles of the Sword, jeux de RPG, aventure à 50 frs, achète Final Fantasy VIII entre 120 et 220 frs, Gran Turismo 2 entre 150 et 200 F. Tél. à Laurent au 02 38 65 65 48 après 18h.

Département 54

Vends Les Chevaliers de Baphomet II à 100 frs, Le Monde des Bleus, FIFA 2000 à 200 frs pièce. Tél. au 03 83 40 32 99.

Département 55

Vends Tony Hawk's Skateboarding 250 frs, Crash Team Racing 250 frs, Final Fantasy VIII à 250 F. Tél. à Mathieu au 03 29 90 27 39.

Département 57

Vends Tomb Raider II 100 frs, Tomb Raider III 130 frs, Die Hard 100 frs, FF7 : 100 frs, Crash 3 : 100 F. Tél. à Rémi au 03 82 86 36 44 après 17h.

Département 57

Vends Tarzan, Croc 2, Bugs Bunny à 200 frs pièce. Tél. au 03 87 32 64 07.

Département 59

Vends V-Rally 2 : 125 F. Guillaume Hanak 8, Petite Rue 59830 Corbieux.

Département 60

Vends Heart of Darkness 200 frs, Cyber Sled 150 frs, cabel RGB 60 frs, Action Replay : Game Hunter 150 frs, manette 70 F. Tél. au 03 44 49 95 90.

Département 60

Vends Demain ne meurt Jamais 200 frs, The X-Files 210 F. Tél. au 03 44 21 23 10.

Département 60

Vends TOCA Touring Car 150 frs, Pandemonium II 150 frs, Formula One 97 : 150 frs, Formula One 99 : 200 frs, Golf 150 frs, Nascar 98 : 150 frs, V-Rally II 200 frs, Colin McRae Rally 150 frs, Gran Turismo 150 F. Tél. au 03 25 32 20 81 ou au 06 89 68 45 39.

Département 65

Vends PlayStation en bon état + 1 manette analogique et 4 jeux : Egypte, Virus, Crash Bandicoot 3, V-Rally ainsi que 13 CD démos. Tél. au 05 62 34 10 03.

Département 67

Vends démos Croc, Tekken 3 à 20 frs l'une. Tél. à David au 06 83 97 07 87.

Département 67

Vends Broken Helix 95 frs, True Pinball 100 F. Tél. à Andréa au 03 88 67 18 22 après 17h.

Département 69

Vends PlayStation Magazine avec CD, état neuf du n°11 au n°38 à 1 200 frs le tout. Tél. à Stéphane au 04 72 32 02 97.

Département 72

Vends WipEout 3 : 300 frs, Colin McRae Rally 100 frs, Les Boucliers de Quetzacoalt 100 frs, Metal Gear Solid 150 frs, Destruction Derby 2 : 150 frs, Cool Boarders 2 : 150 frs, Pandemonium 50 frs, Wing Over 2 : 100 F. Tél. à Nicolas au 02 43 44 33 79 après 18h.

Département 75

Vends PlayStation + 1 carte mémoire + 2 manettes + jeux (Demain ne meurt Jamais, Driver, FIFA 2000, Cool Boarders 3...) le tout pour 1 800 F. Tél. au 06 62 75 68 26 après 18h

Département 75

Vends Worms, Tomb Raider, Tekken 2 : 100 frs pièce, Apocalypse 120 frs, Die Hard Trilgoy 150 frs, 3 CD démo 25 frs soit le tout pour 520 F. Tél. à Mehdi au 01 40 72 81 51.

Département 75

Vends PlayStation + plusieurs jeux (Silent Hill, Demain ne meurt Jamais) : 1 800 F. Tél. au 06 72 55 36 78.

Département 76

Vends Reeboat 75 F.Tél. à Charlotte au 02 35 73 13 84 à partir de 18h.

Département 77

Vends Hercule, Heart of Darkness 350 frs les 2. Tél. au 01 64 01 98 10.

Département 78

Vends Need for Speed Conduite en Etat de Liberté et Driver à 160 F. Tél. à Benjamin au 01 39 75 63 25 ou au 06 68 95 38 94.

Département 78

Vends Volant Ferrari Shock 2 Racing Wheel 200 F. Tél. au 01 39 74 16 37.

Département 79

Vends V-Rally 2 sans notice 150 F. Tél. à Nico au 05 49 64 38 92.

Département 80

Vends Metal Gear Solid 200 frs, Guy Roux Manager 98 : 150 frs, Nascar 98 : 50 frs, Volant MadCatz 100 F. Tél. à Richard au 06 61 41 08 91.

Département 85

Vends Loaded 80 frs, Rascal 80 frs, Ridge Racer Type 4 : 90 frs, Cool Boarders 2 : 80 frs, Monster Truck 80 frs, Resident Evil 100 F. Tél. à Olivier au 02 51 39 34 95 ou au 06 84 28 00 24 après 19h.

Département 92

Vends Tomb Raider II 100 frs, Moto Racer 100 frs, Spyro 150 frs, Ninja 150 F. Tél. à Didier au 01 47 91 05 01.

Département 92

Vends Eagle One 250 frs, GTA 2 : 250 frs, Tarzan 230 frs, Spyro 2 : 230 frs, Soul Reaver 200 frs, Final Fantasy VIII 250 frs, Exhumed 80 frs, Rollcage 150 frs, FIFA 2000 : 250 frs, European Tour Golf 100 frs, Tennis Arena 80 F... Tél. au 01 47 85 34 18.

Département 92

Vends Madden NFL 97, Time Commando à 99 frs l'un, Gun et Die Hard à 200 frs ou gun 150 frs et Die Hard 100 F. Tél. à François au 01 47 86 09 74 après 17h30.

Département 92

Vends jeux à 80 frs pièce : MicroMachines V3, Tomb Raider I et II ou échange contre ESPN Extreme Games, Bomberman, Coupe du Monde, Destruction Derby 2, Air Combat, Doom, Ace Combat 2. Tél. à Damien au 01 46 65 34 23.

Département 93

Vends Area 51, Alien Trilogy, Ridge Racer Revolution, Gran Turismo + crédits sur carte mémoire, 150 frs l'un ou 450 frs le tout. Tél. à Vincent au 06 68 96 40 17.

Département 94

Vends Rayman 50 frs, FIFA 96 : 50 frs, Tekken 50 frs ou le tout pour 100 F. Tél. à Thibault au 01 48 49 62 78 après 18h.

Département 94

Vends Destruction Derby 100 frs, Porsche Challenge 180 frs, Metal Gear Solid et démo de Silent Hill 230 F. Tél. au 06 80 12 81 31.

Département 94

Vends Rayman, Iznogoud, The Lost World, Croc 100 frs chacun ou échange contre South Park. Tel. à Fabien au 01 43 96 09 85.

Département 95

Vends Gran Turismo 120 frs, V-Rally 2 : 250 frs, Formula One 98 à 95 frs, L'Odyssée d'Abe à 90 frs, Cool Boarders 3 : 130 frs, manette Turbo bleu 70 frs, Resident Evil 2 à 140 F. Tél. à Jean-Baptiste au 01 34 67 18 81 après 17h.

ABONNEZ-VOUS
ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS
PlayStation
MAGAZINE

DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES

PROFITEZ DE PLUS DE 2 MOIS DE LECTURE GRATUITE EN VOUS ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE POUR :

☐ 1 AN (11 NOS de PlayStation) = 439 F au lieu de ~~539~~ F, soit 2 mois de lecture gratuite !

☐ 6 MOIS (6 NOS de PlayStation) = 245 F au lieu de ~~294~~ F, soit 1 mois de lecture gratuite !

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19 ☐☐

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Voici mes coordonnées : PS 288

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐

Ville : .....

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 63 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.

Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Un mois calme, mais intéressant. Le dinosaure ISS Pro est enfin arrivé, pulvérisant tout sur son passage. Du coup, tous les autres s'engouffrent dans la brèche et un constat s'impose : la qualité générale des productions en ce mois de mars est excellente !

Tant mieux, l'arrivée de la PlayStation 2 ne nous rendra que moins tolérants !

CRITIQUES

	GREGORY SZRIFTGISER	JEAN SANTONI	DAVE MARTINYUK	FRANÇOIS TARRAIN	NOURDINE NINI	KENDY TY	VOTRE NOTE
ISS PRO EVOLUTION	9	9	8	10	10	10	
RESIDENT EVIL NEMESIS	8	8	9	8	9	8	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	6	7	6	7	7	7	
GRANDIA	7	-	8	5	7	-	
ROLLCAGE STAGE 2	8	-	6	7	7	-	
DRACULA	6	-	-	6	6	5	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	08 36 68 22 02 (2,23 F/mn)
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

Certains se font percer les naseaux...

...d'autres ont plus de nez et regardent les films sur MCM !

ED WOOD

Un film de 1994 réalisé par Tim Burton
Genre : comédie dramatique
Avec : Johnny Depp, Martin Landau, Patricia Arquette

Quand Tim Burton, le réalisateur de Batman et Mars Attacks, s'attaque au mythe du "plus mauvais réalisateur d'Hollywood" cela donne Ed Wood, un pur chef d'œuvre de nostalgie.

Diffusion :
Mardi 14 mars à 20h30

TRON

Un film de 1982, réalisé par Steven Lisberger
Genre : Science-Fiction
Avec : Jeff Bridges, Bruce Boxleitner

Pour prouver que son patron lui a volé ses idées, un jeune concepteur de jeux vidéo se retrouve miniaturisé dans l'une de ses créations. Tron reste un film historique près de 20 ans après sa sortie !

Diffusion :
Dimanche 19 mars à 20h30

Les films sur MCM
c'est le dimanche, mardi, jeudi à 20h30
et le vendredi à 23h00

www.mcm.net

MCM est disponible sur tous les réseaux

France Telecom Cable
Pour vous abonner
www.francetelecomcable.fr
ou 08 36 67 60 60 (1,49 F/min)

La chaîne musicale MCM
pl@s que la musique

Shuga 01 42 57 04 32 MCM R.C.S NANTERRE B 350787594

Pour tourner à gauche, c'est simple. Il suffit de braquer à droite.

14 990 F
clefs en main.

SMX50. Tous les grands Champions vous le diront : aujourd'hui, pour gagner, il faut savoir maîtriser l'art de la glisse, aller aussi vite sur le goudron des circuits que sur la terre des ovales. Et pour cela, une seule école, le Supermotard. Avec le SMX, vous allez être servis : cadre et moteur sont dérivés de la RMX50 mais les suspensions sont adaptées, les larges roues rayonnées peuvent accueillir de véritables pneus de piste tandis que les freins sont surdimensionnés. Bref, tout y est ! Et ce n'est pas Stéphane Chambon, Champion du Monde Supersport 1999 et multiple Champion de France Supermotard qui vous dira le contraire.

SUZUKI

Ride the winds of change*

Suzuki recommande ***Castrol***

* Roulez avec votre temps.

Cha